ВИРТУАЛЬНЫЕ РАДОСТИ

№ 1 (157), январь, 2013 г. ■ Выходит раз в месяц с января 2000 года ■ В розницу цена свободная http://vrgames.by

ISSN 1992-7835

В НОМЕРЕ:

АНОНС

Akaneiro: Demon Hunters

Army of TWO: The Devil's Cartel

Star Wars 1313

ОБЗОР

Cabela's Dangerous Hunts 2013

Cabela's Hunting Expeditions

Deadlight

Far Cry 3

LEGO The Lord of the Rings

Miasmata

Primordia

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровая мышь Logitech Gaming Mouse G100

Источник бесперебойного питания Mustek PowerMust 848 Offline

Мультимедийная акустика SVEN Royal 2R

Мультимедийный монитор iiyama ProLite XB2485WSU

Планшетный компьютер ASUS VivoTab RT TF600T

Смартфон Huawei Ascend G600

БЕСТИАРИЙ

Эльфы: остроухая вольница

ИНТЕРВЬЮ

Vostok Games: Survarium как развитие концепции S.T.A.L.K.E.R

FARCRY3

Far Cry 3 с порога встречает "киношным" сюжетом о богатых ребятах, оказавшихся в очень сложной ситуации. На том острове, куда они попали, не имеют власти папочкины деньги. Здесь правит жестокость, идет постоянная война между пиратами и местными индейцами. Пиратов возглавляет Ваас, харизматичный парень, превосходно озвученный в русской версии. Он кровожаден, эмоционален, может вызвать у игрока ненависть к себе — словом, превосходный злодей.

DEADLIGHT

PRIMORDIA



Мы получили еще одну "игру в стиле LEGO", уже вторую за год. И пускай теперь все серьезно, и появились некоторые интересные нововведения, для полноценной революции в серии изменений все-таки недостаточно. А практически убийство фирменного юмора — шаг вообще очень опрометчивый, ведь именно за классные шутки многие и любят LEGO-пародии.

Здравствуйте!

В первом выпуске 2013 года мы подвели итоги и наградили лучшие игры минувших двенадцати месяцев.

Представитель Vostok Games рассказал нам о Survarium, дебютном проекте студии, в рубрике "Интервью". В "десятке" собрались герои с самой обманчивой внешностью, а в "Бестиарий" заглянули эльфы.

Превью весьма ожидаемых Army of TWO: The Cartel, Star Wars 1313 и Akaneiro разместились на страницах этого выпуска "ВР"; среди обзоров, помимо инди-проектов, есть развернутая рецензия на Far Cry 3, главный блокбастер 2012 года.

На сайте газеты (http://vrgames.by/) появляются новые видеообзоры. Присылайте нам свои мнения: по каким играм делать видеорецензии? В каком формате они должны быть? Что необходимо улучшить в таких обзорах?

Заранее спасибо, оставайтесь с нами.

В Diablo III не будет командных PvP. Пока не будет

Blizzard официально объявила о том, что в ближайшем будущем не собирается добавлять командные битвы между геймерами в Diablo III. Через официальный блог игры эту информацию распространил Джей Уилсон, представитель команды разработчиков. Напомним, над режимом PvP Blizzard работала в последние месяцы — выходит, труд был напрасным. Как утверждает Джей, коллективные бои между геймерами будут слишком уж скучными. Ну, такими их сделала сама Blizzard. Якобы игроки за такие битвы не получат никакого поощрения. Кроме того, разработчики так и не смогли сбалансировать должным образом классы в матчах PvP. А если бы это все же удалось, сделанные изменения в балансе непременно повлияли бы на PvE-режим. Тем не менее, одиночные PvP-битвы в Diablo III все-таки скоро появятся. Их привнесет в игру дополнение 1.0.7, релиз его состоится в 2013 году. Над командным же PvP Blizzard продолжает работу, и надеется, что в новой версии данного режима все недостатки можно будет устранить.

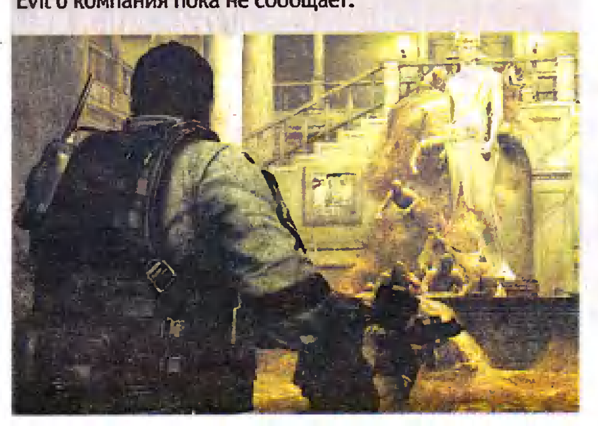
GTA V выйдет в марте?

И еще одна новость из категории слухов, на этот раз касается она долгожданного многими "автоугонного боевика" GTA V. Торговая лавка Amazon откуда-то выведала точную дату релиза этой игры. И сообщила через свою рассылку пользователям, что очередную GTA клиенты Amazon получат уже 27 марта 2013 года. Соответственно, релиз игры должен состояться примерно на четыре-пять дней раньше. Однако Rockstar не стала комментировать данные сведения. Зато известно, что в последние годы издатель старается выпускать свои игры в мае (так, L.A. Noire приехала на полки магазинов 17 мая 2011 года, а Max Payne 3 — 15 мая 2012 года). В том, что GTA V выйдет весной, никто и не сомневается, тем более, что сама Rockstar это также не отрицает. Но вот точная дата релиза на данный момент официально не объявлена, и все, что нам пока остается — это слухи от Amazon.



Олдскул и круто: ретро-модели в Resident Evil 6

Праздник на улице поклонников самых олдскульных, первых частей серии Resident Evil: Capcom официально анонсировала ретро-модели персонажей для Resident Evil 6. Как понятно из названия, новые модели будут выполнены в стиле первых частей игры. А это значит, мы увидим множество острых углов на данных персонажах. Отличный способ напомнить о прошлом тем, кто считает, что раньше трава была зеленее. Понимая, что приобрести таких героев захотят только наиболее преданные фанаты, Capcom пока не собирается выпускать ретро-модели в продажу. Все желающие обзавестись классическими персонажами должны будут поучаствовать в специальных мероприятиях от Capcom. Первое из них, получившее название Zombie Mayhem, начнется 28 декабря. Даты остальных мероприятий для поклонников Resident Evil 6 компания пока не сообщает.



Новые сведения о Remember Me

Небольшой щепоткой информации недавно поделились с общественностью разработчики фантастического боевика Remember Me. На этот раз нам рассказали о городе Париже, в котором развернется действие игры. Сами разработчики отмечают, что Париж в Remember Me значительно отличается от современного. И дело тут не только в футуристическом дизайне и в обилии диковинных гаджетов, которыми пользуются жители города.

По словам сотрудников студии Dontnod, жители "Нео-Парижа" (так город именуют в игре) общаются между собой на английском языке. Это объясняется тем, что в будущем город стал по-настоящему интернациональным, и, следовательно, его жителям стало проще общаться на международном языке. Но только лишь на "игровом языке" сюрпризы не заканчиваются.

В Париже будущего по каким-то причинам большое влияние получили восточные мотивы — сами разработчики подчеркивают, что основная зона действия Remember Me походит на город Нео-Токио из аниме "Акира". Также создатели игры вовсю вдохновляются киберпанковским боевиком "Бегущий по лезвию бритвы". Напомним, релиз Remember Me намечен на май 2013 года, игра выйдет на PC, PlayStation 3 и Xbox 360.



Конец света в стиле Final Fantasy 13

Сразу два японских издания — Famitsu и Dengeki PlayStation — разродились массой новых сведений относительно грядущей игры Lightning Returns: Final Fantasy 13. Новая Final Fantasy завершает историю, рассказанную во вселенной FF13.

Главная героиня на этот раз только одна — это Лайтнинг. А действие проекта разворачивается в условиях быстро приближающегося конца света, до которого остается 13 дней. Соответственно, Лайтнинг попытается сделать все, чтобы спасти игровой мир. Интересно, что сюжет Lightning Returns: Final Fantasy 13 развернется в реальном времени. Причем время вообще будет играть очень важную роль в новой Final Fantasy — оно повлияет и на поведение героев, и на доступность информации. Возможно, это влияние из категории "ночью врагов меньше, зато и все нужные здания (библиотеки, закусочные и т.п.) закрыты".



Кроме того, на продолжительность игры повлияют действия Лайтнинг — она может как отсрочить конец света, так и приблизить его ненароком. Из более мелких плюшек — ожидается много экшена (в том числе и паркур), легионы новых врагов и свежая система "боевых стилей". Релиз Lightning Returns: Final Fantasy 13 состоится в 2013 году, выйдет игра на Xbox 360 и PlayStation 3.

The War Z потеряет свое имя?

Проект The War Z, который в последнее время так и преследуют неприятности, в скором будущем может потерять свое название. Во всяком случае, коллектив Hammerpoint, который отвечал за разработку проекта, уже был лишен права использовать торговый бренд The War Z. Согласно письму от Патентного ведомства США, название игры больно похоже



на бренд World War Z — в этой вселенной уже существует одноименный роман от Макса Брукса, а в скором будущем должна появиться и кинокартина от компании Paramount.

Интересно, что уведомление от Патентного ведомства издатель The War Z получил еще 15 ноября, однако от широкой общественности данная информация до сих пор скрывалась. Как предполагает сайт WarZScam, который и опубликовал данную информацию, скорее всего создатели The War Z будут вынуждены изменить название своего проекта. Более того, если Патентное ведомство США это одобрит, в будущем Paramount может получить право на запрет любого использования торговой марки The War Z в любой продукции, предназначенной для массового распространения.

Мертвец идет!

За считанные дни до завершения 2012 года состоялся анонс нового кооперативного боевика God Mode. Тем не менее, пускай анонсирован проект совсем недавно, в продаже данную игру ждать не долго — релиз ее намечен на первые числа 2013 года. Распространяться God Mode будет цифровым способом, через сети PSN, XBLA и Steam. За разработку нового боевика отвечают студии Saber Interactive и Atlus, а играть мы будем за мертвых потомков древнего бога. Однако вся "фишка" в том, что наш далекий божественный предок стал человеком по желанию Аида, повелителя подземного царства. И теперь наша цель — вернуть себе звание богов, занять места, принадлежащие нам по праву, в пантеоне подземного царства. А для этого придется убить легионы воинов царства Аида. Судя по скриншотам, нас ожидает очередной шутер от третьего лица в стилистике Gears of War. Кроме того обещаны и RPG-элементы, такие как прокачка персонажей и апгрейды оружия. Кооперативный режим основной игровой кампании рассчитан на четырех человек.



Disney Infinity: мультяшный онлайновый мир

В интернете появляется все больше подробностей о проекте Disney Infinity, официальный анонс которого должен состояться только в январе 2013 года. Новая информация поступила от сайта Polygon, одному из сотрудников которого удалось ознакомиться с рабочей версией игры. Как утверждает ресурс, Disney Infinity будет чем-то вроде большого онлайнового мира, населенного персонажами из различных творений студий Disney и Pixar. В этом рисованном мире игроки смогут пережить множество приключений в компании с героями сериалов "Тачки", "Аладдин", "Пираты Карибского моря" и многими другими.

Для каждого из популярных мультяшных брендов в мире Disney Infinity будет выделена своя тематическая зона. В них вашему вниманию будут предложены различные развлечения: например, специальные мини-игры и мультиплеерные игровые режимы, а путешествовать между такими зонами игроки смогут при помощи различных транспортных средств, как наземных, так и летающих. Предусмотрена и система развития персонажа с помощью "прокачки" талантов, коих в игре насчитывается около 30.





Borderlands 2: новый аддон и планы на будущее

Студия Gearbox Software сообщила о дате выхода нового DLC к игре Borderlands 2. Дополнение, получившее название Sir Hammerlock Big Game Hunt, появится 15 января в версиях для PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Sir Hammerlock Big Game Hunt — уже третий по счету аддон для Borderlands 2, но, кажется, далеко не последний.

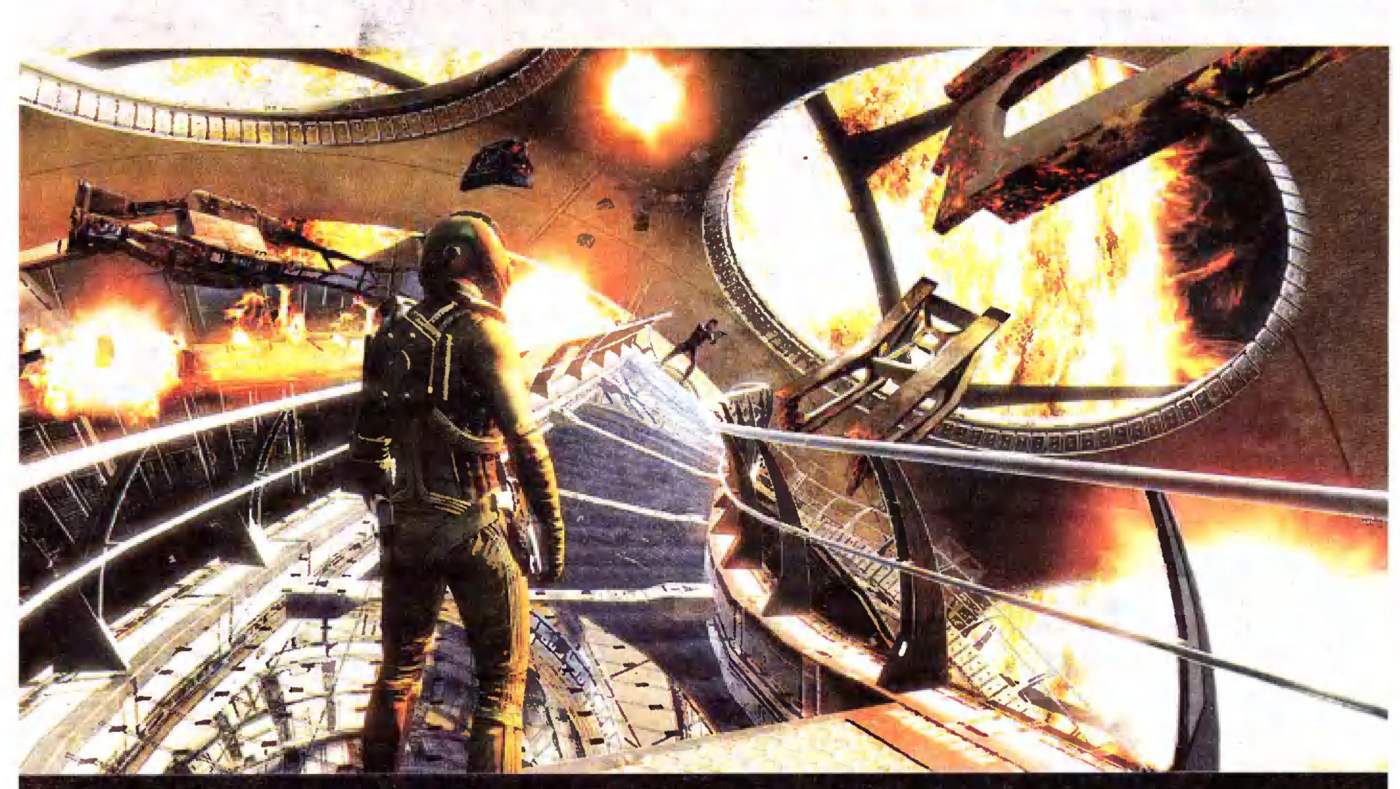
Как планируют разработчики, в 2013 году свет увидят еще два или три DLC, укомплектованные новым вооружением, локациями и персонажами. Первое из грядущих дополнений появится в интернете уже в первом квартале 2013 года — среди прочего этот аддон поднимет максимальный уровень развития персонажа. Однако подробнее Gearbox о новых дополнениях рассказывать пока не хочет.

Нам не светит фильм по Call of Duty

Хорошо это или плохо, но Activision в экранизации Call of Duty не заинтересована. Такое решение, на первый взгляд, кажется довольно странным — сейчас фильмы по играм пользуются большим успехом у киноманов, и новые такие проекты анонсируются чуть ли не постоянно — вон, и по Need for Speed кино уже готовится, и по Assassin's Creed, и по некоторым другим известным линейкам.

Однако Бобби Котик непреклонен. В недавнем интервью New York Times он поведал, что предложения об экранизации Call of Duty поступали к нему множество раз, причем в проекте были заинтересованы самые разные киностудии. И от всех этих предложений Activision отказалась. Как полагает Бобби, есть риск, что экранизация может получиться неудачной, и, таким образом, только навредит репутации бренда Call of Duty. От себя добавим, что довольно затруднительно сделать оригинальное кино по игре, которая сама по себе является сборником киноцитат и наиболее известных кинематографических штампов. Так что лучше пусть, действительно, Голливуд занимается своим делом, а Activision — своим.





Игроизация Star Trek обзавелась датой выхода

В интернете появилась новая информация о грядущей игре по мотивам киносериала Star Trek. Как рапортует Namco Bandai, Star Trek The Video Game приедет на полки магазинов США 23 апреля, а на территории Англии проект появится 26 числа того же месяца. Пока неизвестно, когда игра доберется до других европейских стран.

Как сообщают издатели, у Star Trek: The Video Game будет самостоятельный сюжет, никак не связанный с другими проектами в знаменитой вселенной. "Заточен" проект будет под столь модный сегодня кооператив, а главными героями являются Спок и Керк, плечом к плечу выступающие против неких злобных инопланетян. В качестве основы для создания обоих главных героев берется внешность одноименных персонажей из фильма Star Trek 2009 года.

За разработку отвечает коллектив Digital Extremes, известный нам по The Darkness II. Star Trek: The Video Game выйдет на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

Call to Arms — битвы современных войн

Игродельческая команда Digitalmindsoft сегодня хорошо известна геймерам благодаря стратегии в реальном времени Men of War: Assault Squad. Сейчас студия вплотную заинтересовалась современной войной — коллектив ведет разработку проекта Call to Arms, который также относится к жанру RTS. Любителей стратегий в новом проекте ожидает масштабная война между двумя основными противостоящими сторонами. В этой войне игрок может в любой момент получить прямой контроль над любым из своих юнитов. Как утверждают авторы проекта, в Call of Arms будет около 60 типов пехотных отрядов и 20 различных видов техники. В настоящее время на сайте разработчиков уже начался сбор денег на реализацию проекта. По словам Digitalmindsoft, для завершения игры студии требуется 100 тысяч евро. Минимальный взнос составляет 20 евро, за эти деньги пользователь после релиза сможет скачать цифровую копию игры в сервисе Steam. Релиз Call to Arms ориентировочно планируется на первый квартал 2014 года.

Total War: Rome 2 — Рим против Карфагена

В интернете появилась щепотка новой информации о Total War: Rome 2. Разработчики из студии The Creative Assembly представили новую игровую фракцию Карфаген. Также они немного рассказали о боевой мощи карфагенян. В битвах Карфаген полагается на армию, состоящую из профессиональных наемников. Тем не менее, основа войска государства — это элитные воины-карфагеняне. В распоряжении Карфагена имеются и мощные "танки" — слоны из Северной Африки. Но и это еще не все. В войне с таким противником, как карфагеняне, приходится учитывать силу врага не только на суше, но и на море. Ведь страна располагает сильным флотом с быстрыми и очень удобными в управлении кораблями. Также разработчики коснулись и политического устройства Карфагена. По их словам, в стране при власти три главные "группировки", у каждой из которых свои экономические, военные и культурные преимущества. Игрок должен будет возглавить одну из этих политических сил. В продаже Total War: Rome 2 появится в октябре 2013 года.



Вселенная GTA может стать одним большим открытым миром

Любая игровая вселенная должна двигаться вперед и развиваться. И сериал GTA не исключение — более того, его разработчики прекрасно это понимают, постоянно придумывая новые дополнения и улучшения для вымышленного "бандитского" мира. В одном из недавних интервью Лесли Бензис, президент студии Rockstar North, поведал, что разработчики подумывают объединить все города, которые есть во вселенной GTA, в один большой открытый мир. В этом мире игроки смогут летать из одного города в другой на самолетах и "навещать" различные достопримечательности, знакомые по предыдущим играм. Сейчас разработчиков очень интересует переосмысление на современный манер города Vice City, который в последний раз появлялся в серии GTA в 2006 году. Возможно, именно Vice City станет местом действия GTA 6. Впрочем, пока нужно дождаться релиза GTA 5. Кроме того, в ближайшем будущем Rockstar планирует выпустить и несколько проектов линейки для мобильных устройств.



Жанр: TPA
Платформы: не объявлены
Разработчик: LucasArts Entertainment
Издатель: LucasArts Entertainment
Дата выхода: не объявлена
Официальный сайт игры:
www.lucasarts.com/games/1313/



Star Wars 1313

Темное будущее

2012 год стал для вселенной "Звездных войн" настоящим годом потрясений. Самое крупное из них случилось относительно недавно — с октября торговая марка Star Wars принадлежит студии Disney. Конечно, теперь можно ожидать и легкого, веселого контента по "Звездным войнам" в духе диснеевских мультяшек. Также Disney клянется оставить в строю и серьезные проекты вселенной. В первую очередь эти слова касаются игры Star Wars 1313, которая грозится впервые показать нам очень жестокую и брутальную сторону "Звездных войн".

Выжить в аду

LucasArts называет Star Wars 1313 масштабным проектом, на который тратится огромное количество времени и сил — все для того, чтобы мы в итоге получили игру, практически не уступающую по качеству исполнения киноблокбастерам. Стремление показать "грязную сторону" Star Wars повлекло и смену главного героя — в кои-то веки нам позволят играть не на стороне благородных рыцарей-джедаев, а в рядах Охотников за головами. Действие развернется на планете Корускант, которая представляет собой один огромный город. А 1313 — номер яруса этого города. Настоящий крысиный лабиринт, насчитывающий более пяти тысяч подземных уровней, кишащий всевозможными опасностями и озлобленными людьми. Разработчики характеризуют уровень как самое страшное место во вселенной "Звездных войн". И именно эту мрачную дыру мы будем наблюдать в перспективе от третьего лица в экшене Star Wars 1313.

Главные герои игры — умудренный опытом Охотник за головами и его молодой напарник. На 1313 они прибывают по работе — там им предстоит встретиться с клиентом, который заинтересован в покупке рабов. Но, как это часто бывает, все идет не так, как задумано. На корабль охотников нападают неизвестные головорезы — битва с ними демонстрируется в одном из трейлеров к игре. Всего за несколько минут наши герои успевают поучаствовать в ураганной перестрелке, а затем попрыгать по разваливающимся осколкам собственного транспортного средства (в эти моменты игра здорово напоминает Uncharted). Что же касается битв, то, судя по видео, здесь в ходу главным образом бластеры и им подобное оружие, а игровая механика типична для экшенов от третьего лица: приходится прятаться за различными укрытиями, изредка выныривая оттуда, дабы поразить меткими выстрелами очередного противника. В видео врагами героев выступали существа, в общем и целом похожие на людей — обладающие двумя руками, двумя ногами, одним туловищем и одной головой. Впрочем, вселенная Star Wars достаточно богата для того, чтобы в игре разработчики могли нам показать различных противников.

Заканчивается показанная в трейлере битва крушением корабля. И с этого момента наши герои предоставлены сами себе, главная их задача — выжить во враждебном окружении. Причем разработчики намерены чуть-чуть отойти от схемы линейного шутера, знакомой нам по другим аналогичным проектам. По словам Доминика Робильяра, креативного директора Star Wars 1313, новая игра будет похожа на американские горки. Кое-что от привычных шутерных "рельсов" все же останется — от одних локаций к другим придется двигаться по прямой, никаких обходных путей тут не предусмотрено, все же это не "песочница". Но вот когда игрок добирается до очередного мини-приключения, очередной задачи или сложной битвы — вот здесь он получает намного больше свободы, чем обычно предоставляется в рельсовых шутерах. Можно предположить, что нам в итоге предложат просто несколько параллельных "коридоров" — ворох различных укрытий, дорогу между которыми мы будем выбирать сами.

Уже по коротенькому геймплейному ролику и официальному анонсу становится понятно, что нас ждет очень необычная игра для вселенной Star Wars. Охотники за головами — сами по себе очень непростые ребята, занимающиеся довольно мерзкой работой. И за них нам придется играть — разработчики обещают, что подобных охотникам персонажей в игре будет достаточно много. На этот раз не стоит ожидать четкого деления на добро и зло, скорее, герои просто добиваются собственных целей и не стесняются использовать ради этого практически любые методы. Что же касается сюжета, то он обещает быть также необычным для Star Wars — разработчики собираются предложить нам настоящий криминальный боевик, лишь облаченный в антураж фантастической вселенной. Так кто там думал, что "Звездные войны" не могут стать мрачнее и реалистичнее?

Любопытно, что LucasArts пока скрывает личность главного героя игры — молодого Охотника за головами. В трейлерах нам демонстрировали просто "случайного" персонажа, который не является основным действующим лицом. И, возможно, для такой секретности есть причины. Неужели мы сможем играть за известную в мире Star Wars личность? Возможно, за Джанго или Боба Фетта? Такой ход наверняка повысит популярность SW 1313 в глазах поклонников "Звездных войн".

Star Wars нового поколения

Официально разработчики Star Wars 1313 до сих пор не рассказали, на каких платформах выйдет игра. Но судя по великолепной графике, которую демонстрирует трейлер новой Star Wars, это проект для консолей нового поколения. На выставке E3 игра была показана на очень мощном ПК, экран которого радовал глаз великолепными эффектами частиц и освещением, очень четкими текстурами, и прекрасно проработанными, почти "живыми" моделями персонажей. Создается проект на улучшенной и доработанной версии движка Unreal Engine 3, на котором, как известно, будут делаться первые проекты для платформ нового поколения. Причем игры эти будут выглядеть как Star Wars 1313 — об этом в одном из интервью поведал Марк Рейн, вице-президент Epic Games.

LucasArts очень внимательно подходит к созданию персонажей, похоже, цель разработчиков — сделать игру, максимально близкую по уровню исполнения к кинокартинам вселенной "Звездные войны". Помимо LucasArts в разработке также участвуют компании Industrial Light & Magic, Lucas Animation и Skywalker Sound, которые занимаются "оживлением" персонажей игры. Отдельно стоит сказать о технологии performance capture — благодаря ей одновременно записываются мимика, движения и голос актера, задействованного в создании игры. Все вместе позволяет обеспечить практически невероятное сходство игровой модели с живым человеком. Будем надеяться, только обещаниями дело не ограничится — геймплейный ролик все-таки не позволяет оценить возможности performance capture в полной мере, пока нам кажется, что в этом смысле игра недалеко ушла от современных проектов.

Прокачка способностей героев тоже предусмотрена в Star Wars 1313. И, как и все в этой игре, она будет реализована весьма необычно для данной вселенной. Про джедайские фокусы с Силой говорить не приходится, зато им на смену придут различные умные гаджеты, сочетающиеся с возможностями человеческого тела.

В Star Wars 1313 мы сможем взглянуть на новую, неизвестную нам прежде часть знаменитой галактической вселенной. "Звездные войны" возвращаются, теперь они совершенно другие. И, как знать, возможно, новая игра повлияет и на грядущую кинотрилогию во вселенной Star Wars? Во всяком случае, нам новые мрачные "Звездные войны" решительно нравятся.

AlexS

Akaneiro: Demon Hunters

Жанр: action/RPG
Платформы: PC, Mac, Android
Разработчик: Spicy Horse Games
Издатель: Spicy Horse Games
Официальный сайт: http://www.angry-red.com/
Дата выхода: январь 2013 года

В любой индустрии и области искусства есть свои культовые неудачники. Вряд ли ошибемся, если скажем, что в индустрии игровой самый известный из них — геймдизайнер Американ МакГи. Он был воспитан родителями-хиппи в Америке, а ныне живет в Шанхае, в Китае, где руководит небольшой независимой студией. Строго говоря, за всю карьеру у него была лишь одна игра, успех которой признали все. Это American McGee's Alice. С тех пор он стал заложником образа некого сумрачного гения, который берет сказки и привносит в них ад и содомию.

Спустя больше десяти лет после выпуска первой "Алисы" от него ждут все того же, несмотря на то, что индустрия успела неоднократно перемениться, сменились целые поколения игроков, да и сам МакГи стал смотреть на жизнь иначе. Alice: Madness Returns показала, что Американу эти мрачные байки уже мало интересны, но в то же время он понимает, чего от него хотят, и пытается найти некий компромисс.

Akaneiro — это такой же компромисс. Для западных игроков она позиционируется как переосмысление Красной Шапочки — девочка (или мальчик) с красной накидкой убивает волков в темном лесу. Для восточных — это переосмысление азиатского фольклора в стилистике Okami. Почему именно азиатского? Как уже писалось, МакГи давно живет в Шанхае, сотрудники его независимой студии — местные, а сам проект распространяется по модели free-2-play, куда более популярной в восточных странах.

Вот тут начинается интересное: несмотря на условную бесплатность, Akaneiro не является MMO или другой мультиплеерной игрой. В данный момент ее можно проходить только одному. В дальнейшем, возможно, появится кооператив, но это лишь предположение. Даже если у разработчиков есть это в планах, на реализацию уйдет много месяцев после запуска (и только если он окажется успешным, разумеется).



Основа игры проста и знакома — Diablo, продолжительный гринд в витиеватых коридорах. Сюжета как такового нет — есть байки, сказочки, страшилки в брифинге. Зло какое-нибудь проснулось, злые деревья, демоны — в общем, иди, герой, зачисти все по полной. После получения задания, игрока моментально переносят на квестовую локацию, которая может представлять собой почти лабиринт. В любом случае, ответвлений много. Чем дальше, тем их больше — еще устанете и попроситесь домой (а сохраняться во время миссий нельзя, придется идти до конца). Мрачные леса, еще более мрачные леса, немного подземелий и китайских деревень — пока вполне достаточно и такого разнообразия, в будущем еще что-нибудь придумают.

К слову, 1 января МакГи на своей Facebook-странице официально объявил о том, что запускает kickstarter-кампанию для Akaneiro. Хотя игра уже несколько месяцев находится в стадии бета-тестирования и вроде как должна была выйти в конце 2012-ого года, а потом в начале 2013-ого. Сложные времена для Макги и его сотрудников продолжаются — спасибо провалу второй Alice, чуть не погубившему студию.

Но вернемся к самой игре. Вашему персонажу противостоят в основном волки — самые разные, не надоест. Кроме них есть всякие деревья, пеньки и безумные одноглазые чудовища. После смерти все они оставляют красные кристаллы и вещи. Кристаллы также можно добывать, разбивая вазы и ящики, а вещи прячутся в сундуках. В общем, классика. Кристаллы — это валюта, за них все покупается, продается и чинится. Пока в бете нет, но потом обязательно появится крафт, арены и магазины, где можно приобретать нечто особенное — например, ключи к специальным сундукам, которые никак иначе не открыть.

Также за кристаллы воскрешается персонаж. Если валюты недостаточно, то начинайте квест с самого начала. Тоже не новая фишка, но в Akaneiro она будет играть особую роль. Ведь не забывайте, что игра условно-бесплатная, а значит, те люди, которые будут платить реальные деньги, станут меньше думать о смерти. Можно, кстати, покупать еще питомцев — кошек, собак, птичек, других животных. А также создавать себе компанию — клона какого-нибудь, бегающего рядом. Кстати, если отвлечься и уйти по своим делам во время выполнения миссии, то основной персонаж останется на месте, зато помощник будет самостоятельно защищать его.

Персонаж прокачивается по трем веткам. Соответственно, есть три набора активных навыков, но использовать в бою все одновременно нельзя. В этом главная хитрость боевой системы. Между наборами можно переключаться в любой момент, но когда вокруг толпа врагов, делать это и некогда, и неудобно. Приемы у персонажа симпатичные, но типичные для жанра. Правда, внешне некоторые напоминают то, что было в Alice: Madness Returns.

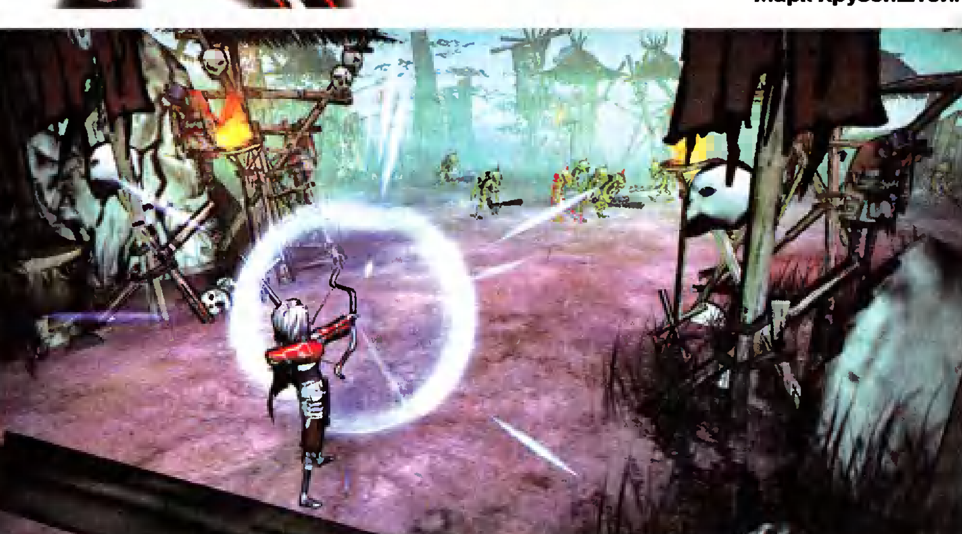
Самый неловкий момент, связанный с Akaneiro, заключается в том, что игра идет в браузере. Она полностью трехмерная, как любая "облачная" игра. Сделана на универсальном движке Unity, на котором чего только не разрабатывалось. Тот же Wasteland 2 на нем создается. Браузер — радикальная, но работающая защита от пиратства. Однако. Одновременно Akaneiro запущена в Greenlight — это специальный сервис компании Valve, где пользователи голосуют за игры, которые они хотели бы видеть в магазине Steam. Суть в том, что Steam не занимается "браузерками", какими бы они ни были. А значит, есть причина думать, что когда-нибудь игра будет запускаться привычным образом.

Так что все впереди. Akaneiro — главный проект для Spicy Horse в данный момент, и от его коммерческого успеха зависит очень многое. Во-первых, судьба самого МакГи и его студии. Во-вторых, это покажет возможности free-2-play. Совсем недавно в одном западном интернет-издании появилась статья, в которой некоторые гейм-дизайнеры высказывались на тему этой модели распространения. А именно: какие игры можно запускать как условно-бесплатные. У МакГи была небанальная точка зрения: все, абсолютно все игры могут быть такими. Нужно только правильно понять, на чем зарабатывать.

Если он окажется прав, то спасет себя и, может быть, всю нишу одиночных ПК-игр. А для постсоветских стран это спасение целой индустрии, потому что торренты вроде как победили, российские разработчики ушли в MMO, и большинство людей уже где-то на генетическом уровне не понимают, что игры и обычные программы — это тоже труд, за него надо платить. Зато когда вход в игру бесплатный, и лишь внутри нее предлагается что-то покупать — тут все довольны.

Марк Крузенштейн













Army of TWO: The Devil's Cartel

Смерть наркомафии!

Жанр: экшен
Платформы: PlayStation 3, Xbox 360
Разработчик: Visceral Games Montreal
Издатель: Electronic Arts
Похожие игры: серия Army of TWO
Дата выхода: 26 марта 2013 г.
Официальный сайт игры: www.armyoftwo.com

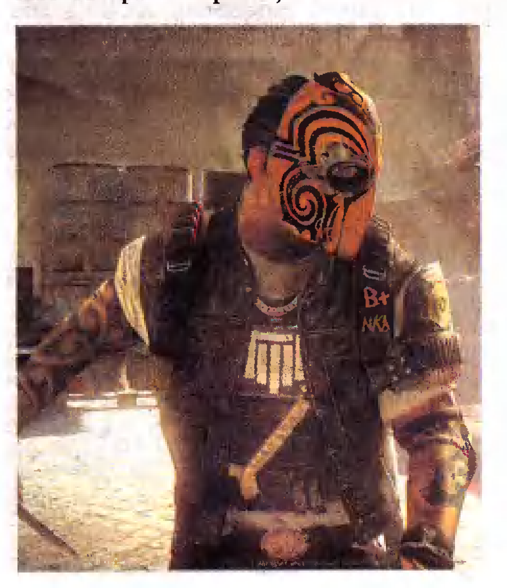
Мехико. Настоящее гнездо мексиканской наркомафии. На здешних улицах постоянно гремят выстрелы, а распоясавшиеся бандиты уже совершенно не боятся ни полицейских, ни крутых западных наемников. Место, которое давно нуждается в хорошей чистке. Вероятно, именно поэтому Мехико стал главной ареной для перезапуска Army of TWO. Да и, помимо прочего, стрелять по латиносам в последнее время стало очень модно.
Студия Visceral Games Montreal уже заканчивает свою кинематографичную историю о хороших парнях, в очередной раз попавших в самое пекло. Уже весной мы сможем показать наркобаронам, где раки зимуют, пока же давайте посмотрим, что ждет нас в грядущей игре.

Buddy movie

The Devil's Cartel — вроде формально перезапуск, однако сюжет игры происходит уже после действия первых частей. Тем не менее, новые разработчики (предыдущие эпизоды делала EA Montreal) намерены сделать свою собственную Army of TWO, серьезно отличающуюся от первых частей. Теперь во главу угла поставлены кинематографичность и освещение характеров главных героев. Разумеется, снова играем в паре с товарищем, в чем и состоит одна из главных особенностей сериала. Причем играть в кооперативе мы сможем как онлайн, так и в режиме split-screen.

Мир спасать на этот раз никто не просит, главная наша задача в Army of TWO: The Devil's Cartel — охранять видного политика, совсем недавно ставшего мэром мексиканского города Ла Пуэрта. Этот горячий парень в открытую выступил против наркокартелей и, разумеется, тут же нажил себе множество могущественных врагов — ведь на стороне картелей не только отлично вооруженные боевики, но и подкупленные сотрудники полиции, даже армейские чины.

С врагами отважного мексиканца, уже потерявшего семью из-за своего упрямства, теперь придется иметь дело наемникам "Альфа" и "Браво", оба они новички



в серии Army of TWO. Эти ребята раньше принимали участие в современных локальных конфликтах как бойцы армии США, после чего выбрали службу наемников. Кстати, Салем и Риос, герои первых частей, тоже обязательно появятся в The Devil's Cartel. Правда, пока не ясно, будут ли они задействованы в операциях на поле боя, или же их участие ограничится лишь голосами в радиоэфире. Потому что Салем и Риос теперь — боссы, стоящие у руля частной военной компании, в которой работают "Браво" и "Альфа".

Вместе с тем, разработчики намерены максимально полно раскрыть характеры всех четырех персонажей, правда, сделать это планируется главным образом с помощью радиосвязи. Кстати, в сравнении с предыдущими эпизодами, The Devil's Cartel будет намного серьезнее. Прежнего искрометного юмора и даже где-то дурашливости ожидать не стоит, теперь Army of TWO — "игра про суровых крутых парней".

Сами разработчики ориентируются на такие кинокартины, как "Крепкий орешек" и первое "Смертельное оружие", обещая нам высокий градус драмы и множество ураганных перестрелок с разрушением всего и вся. Совсем без юмора тоже нельзя, какой же "buddy movie" обходится без приколов товарищей по оружию друг над другом. Просто шутки эти будут теперь повыше уровнем, и встречаться они будут реже.

Но эффектных сцен в игре — вагон и маленькая тележка. Даже сама атмосфера мексиканской столицы с ее залитыми солнцем улицами сразу "цепляет" игрока. Равно как и перестрелки с традиционной уже системой укрытий, когда бойцы защищают, к примеру, большое здание, набитое стрелками, и свистящие вокруг пули вырывают целые куски из стен и столбов. Или очень кинематографичная битва с вертолетом, в которой пилот, нашпигованный свинцом, уже не может удерживать винтокрылую машину в воздухе, и она падает, проносясь прямо над головами наших героев. Следуя современной моде, Visceral Games Montreal делают полноценный голливудский блокбастер — и, по крайней мере, видеоролики обещают нам первоклассное развлечение.

Двое — это уже армия

Красота и разрушаемость — одни из главных козырей The Devil's Cartel. Игра создается на движке Frostbite 2, возможности которого мы уже видели в некоторых проектах от EA. Теперь Army of TWO изобилует шикарными перестрелками, во время которых пули иногда начисто сносят, казалось бы, надежные укрытия. Особенно впечатляют "специальные атаки", названные здесь Overkill. Когда герои действуют слаженно, помогая друг другу, на экране постепенно заполняется специальная шкала. И если она заполнится до отказа — держись, наркомафия! На протяжении 15 секунд время замедляется, а герои просто заливают локацию металлом. Выглядит великолепно, пули под чистую сносят чуть ли не все на уровне, обрушивая здания, превращая в решето "солдат" мафии, учиняя настоящий разгром на локации. Отличная идея, которая позволяет сделать разработчикам The Devil's Cartel еще эффектнее. Но только стоит учитывать, что у медали две стороны — и теперь, благодаря Frostbite 2, противники также смогут разносить на мелкие кусочки укрытия, за которыми отсиживаются главные герои.





Одно из значимых нововведений — удаление с экрана индикатора "aggro", предназначенного для удобного окружения врагов. В предыдущих играх он использовался, когда один из игроков находился "на первом плане", а второй в это время крался к противникам партизанскими тропами, чтобы атаковать с фланга. Как полагают разработчики, система была несколько несовершенна, ведь индикатор не давал игроку понять, какие противники заметили его обходной маневр, а какие — нет. Потому индикатор решено было удалить. О том, заметили ли вас враги, предлагается теперь догадываться по их действиям и анимации.

Кое-что осталось по-старому. Например, Army of TWO по-прежнему заточена по кооператив — тут и упомянутые выше "фланговые обходы", и перестрелки, в которых бойцы прикрывают друг друга с помощью щитов. Но время от времени воины вынуждены разделяться — и вот тут уже каждому приходится беспокоиться только о собственной шкуре. Например, зачищая здание, "Альфа" и "Браво" могут двигаться по разным этажам. Или же миссия, когда один воюет на земле, а другой прикрывает его с вертолета. Здесь нам очень не понравилось то, что всех врагов разработчики заботливо "подсветили" значками над их головами. Мы, правда, не в курсе: может быть, современная военная наука дошла уже и до такого (все равно, наверное, нужно какой-нибудь шлем надевать). Понятно, что в таких сценах приходится воевать осторожнее — глупо будет, если ненароком подстрелите товарища и не сможете оказать ему помощь. Но как же это все казуально выглядит! Разработчикам, наверное, все-таки следовало либо решить эту проблему как-то по-другому, либо вообще не включать в игру уровень со стрельбой с вертолета.

Зато любителей "умных" перестрелок наверняка порадуют смышленые "боты". Это касается и врагов, которые любят отсиживаться в укрытиях и применять огнеметы, и нашего бота-напарника — как заверяют разработчики, партнер по работе научился лучше оценивать игровую ситуацию. Немного непонятно, как "умные" боты вяжутся с "киношным" геймплеем — обычно вся динамика как раз и строится на врагах, несущихся сломя голову под пули. С другой стороны, в роликах противники именно так зачастую поступают. Хочется все-таки надеяться, что разработчики смогут сдержать все посулы — тогда мы и "голливуд" в игре увидим, и с сообразительными врагами схватиться сможем.

Выводы

The Devil's Cartel сейчас видится без пяти минут великолепным проектом. Впрочем, таковы многие игры на стадии разработки. AoT намеревается поразить нас и весьма любопытными нововведениями, и лучшими чертами предыдущих Army of TWO. Будем надеяться, у разработчиков все получится, и перезапуск одного из ведущих кооперативных боевиков пройдет гладко. А там, глядишь, Electronic Arts даст добро и на PC-версию проекта. Разработчики утверждают, что сейчас такой игры у них в планах нет, но все возможно в будущем.

AlexS

Жанр: платформенная аркада/RPG
Платформы: PC, Xbox 360, PS3, PS Vita, Wii, NDS, N3DS
Разработчик: TT Games
Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия LEGO
Мультиплеер: нет
Официальный сайт игры: http://thelordoftherings.lego.com/en-us/default.aspx



LEGO The Lord of the Rings

Почти по-взрослому

Кажется, TT Games нашла собственную "золотую жилу". В самом деле, кому-то хочется делать пафосные блокбастеры про спецназовцев, спасающих мир, кому-то — ежегодно выпускать спортивные игры, внося в них год от года минимум изменений. Ну а TT Games же делает LEGO-пародии. Вышел новый фильм про Бэтмена? Получайте игру о супергероях студии DC! "Хоббит" штурмует экраны кинотеатров? Так самое время вспомнить, с каким произведением творчество Толкина пришло в современное кино, и поиграть в новую игру по мотивам "Властелина колец".

Теперь все серьезней

Платформенные игры LEGO по геймплею похожи друг на друга как близнецы. Нет, что-то, конечно, меняется от игры к игре, однако основа остается прежней — по большей части, это все та же старая, добрая платформенная аркада. Главные герои, коих тут несметное количество, первоначально выглядят очень неуклюже, но внешность обманчива — и LEGO-человечки радостно носятся по уровням, прыгают, карабкаются по веревкам и используют самые разные "подручные предметы" в драках: в LEGO The Lord of the Rings легко можно избить врагов сковородкой или удочкой. Атакующие орки после нескольких ударов разлетаются фейерверком безобидных уже деталек. Талантливые герои выращивают деревца в считанные секунды, ловят рыбу в речках, дабы добыть себе пропитание, разносят на куски каменные поверхности с помощью "волшебных" мечей (у каждого из этих ребят есть собственные таланты). Иного мы и не ожидаем от игр по вселенной LEGO, они все должны быть ярким приключением, ориентированным в первую очередь на молодежную аудиторию. И если бы разработчики делали эту игру только так, а не как крутой фэнтези-проект, то все было бы прекрасно.

Беда в том, что LEGO The Lord of the Rings почему-то старается выглядеть намного серьезнее своих собратьев. Здесь тоже есть весьма забавные хохмы — чего только стоят назгулы, гасящие костры при помощи огнетушителей, или аптечка современной "Скорой помощи", стоящая рядом с раненым героем. Но подобные моменты в игре редкость такая же, как и сообразительные орки в Средиземье. Большую часть времени мы видим команду героев, которые заняты своей великой миссией и общаются между собой репликами, вырезанными из фильма. Персонажи предельно серьезны — ну как же, они ведь спасают мир!



RPG, стелс и файтинг

Даже открывается все действо эпичной поставленной батальной сценой, в которой толпы орков пытаются одолеть союз народов Средиземья. Большой свободы ждать не приходится, нам позволяют только бегать туда-сюда и крушить редких нападающих на нас орков, пока не столкнемся лицом к лицу с самим Темным Властелином. Но выглядит это все равно очень сурово, и даже на порядком устаревшую графику обижаться не хочется. А уж тем более радует графика на некоторых локациях — когда мы попадаем в земли эльфов или бродим под проливным дождем вокруг небольшой деревеньки...Конечно, это вам не Far Cry 3, но выглядит все мило и приятно.

TT Games удалось сделать по-настоящему сказочную игру, очевидно, что разработчики при ее создании очень бережно относились ко вселенной "Властелина колец". История, рассказанная в "легоизации", в основном повторяет сюжет одноименной кинотрилогии Питера Джексона. В отличие от предыдущих игр, теперь герои научились разговаривать (ранее они общались при помощи субтитров), что еще чуть-чуть подняло градус "киношности" происходящего на экране. Естественно, настоящего кина равно не будет, игра все-таки про бегающие фигурки из детского конструктора.

А еще — теперь LEGO-пародия уже не только платформер, она немножко косит под RPG! Хоббиты и их товарищи научились осваивать различные ремесла: например, кузнечное дело, когда нужно выковать определенный предмет. В игровом мире понатыканы NPC, предлагающие самые разные побочные задания. Есть и режим "свободной игры" с изучением мира Средиземья, в котором никто нас никуда не гонит и где вполне можно просто побегать по локациям, знакомясь с их обустройством. Даже в LEGO-версии вселенная "Властелина колец" имеет множество контрольных точек и населенных пунктов, перемещаться между которыми можно в мгновение ока при помощи специальных "путевых камней". Пожалуй, именно "свободный режим" — одна из самых грамотных находок TT Games в ее играх последнего времени; то же мы видели и в недавнем LEGO Batman 2. Он вполне способен подольше растянуть удовольствие от знакомства с игрой.

Весьма неожиданной явилась пародия на стелс, когда герои вынуждены прятаться от врагов, передвигаясь бесшумно, отвлекая от себя внимание брошенными в угол детальками конструктора и тихонько собирая из других деталей мостики, чтобы прокрасться мимо противников окольными путями. Конечно же, это не Hitman, и полноценного стелс-режима в The Lord of the Rings не найти. Но иногда хочется отдохнуть от постоянной беготни и прыжков, и вот тут-то такие уровни бывают весьма кстати. То же можно сказать и про битву Гендальфа с Саруманом, которую разработчики превратили в самый настоящий файтинг. Перспектива то и дело меняется на вид от первого лица, волшебники размахивают магическими посохами и швыряют друг друга об стенки — весьма динамично и увлекательно.

В остальном же все осталось по-старому. Многочисленные платформенные уровни. Несложные паззлы, которые обычно решаются на раз-два. Небрежно поставленные драки: герои носятся друг за другом, хаотично размахивая игрушечными мечами. Это все та же "игра в кубики", только теперь чуть более серьезная — и мы не знаем, хорошо или плохо поступили разработчики, решив сделать кубическую вселенную "повзрослее". С одной стороны, у "Властелина колец" тысячи фанатов, которым было бы неприятно смотреть на издевательство над любимой вселенной. С другой — по ВК и так уже существует множество серьезных игр. И зачем нам нужна LEGO без фирменного юмора, никто пока так и не удосужился объяснить.





РАДОСТИ:

Разнообразие жанров
Красивая сказочная вселенная
Режим свободной игры

ГАДОСТИ:

Малое количество шуток
Несложные паззлы

ВЫВОД

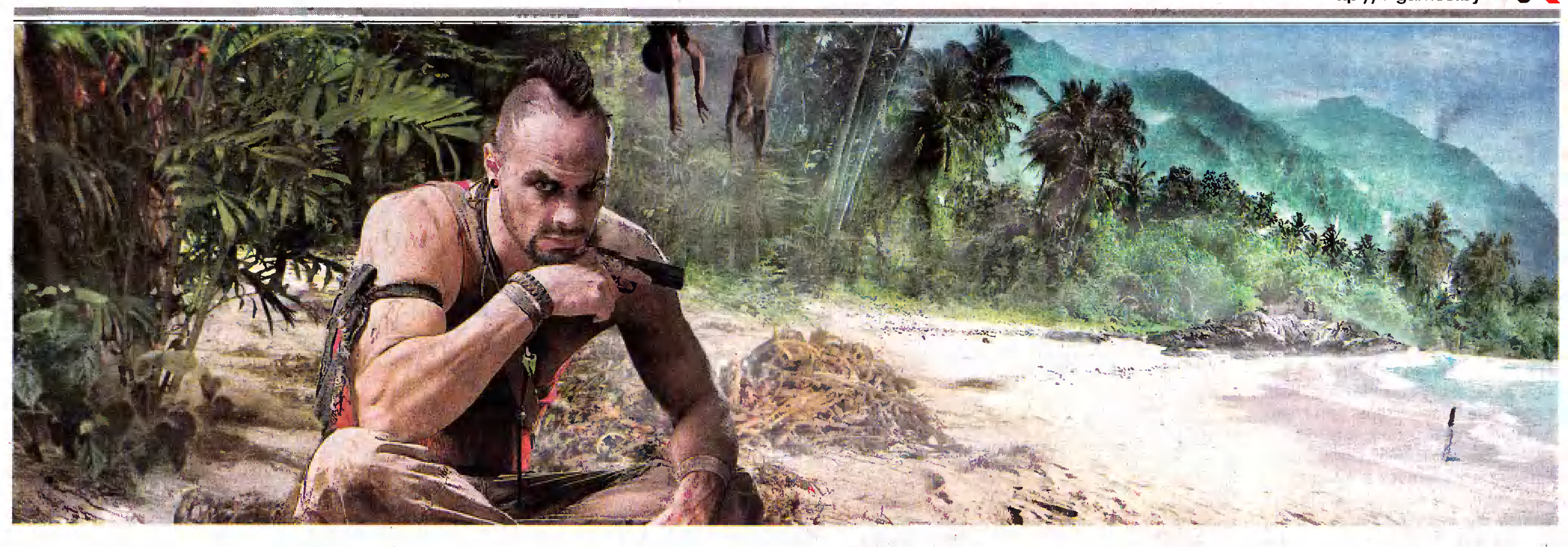
Мы получили еще одну "игру в стиле LEGO", уже вторую за год. Не многовато ли? И пускай теперь все серьезно, и появились некоторые интересные нововведения, для полноценной революции в серии изменений все-таки недостаточно. А практически убийство фирменного юмора — шаг вообще очень опрометчивый, ведь именно за классные шутки многие и любят LEGO-пародии.

ОЦЕНКА:

6,5

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

AlexS



Жанр: шутер от первого лица
Платформа: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчики: Ubisoft Montreal и Ubisoft Massive
Издатель: Ubisoft Entertainment
Похожие игры: серия Far Cry
Мультиплеер: интернет
Официальный сайт игры: www.far-cry.ubi.com/fc-portal/en-GB/home/
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)

Far Cry 3

Да здравствует король!







Минувший год оказался полон сюрпризов. Нас не впечатлили многие ожидаемые блокбастеры, зато внезапно "выстрелили" те проекты, от которых успеха никто не ждал. Идеальный пример тому — Far Cry 3. Предыдущая игра сериала была чудовищно слабой, казалось, этот мрак и ужас надолго испортит репутацию всему семейству FC. А теперь представьте наше удивление, когда мы получили Far Cry 3 — шутер без пяти минут идеальный и достойный высокого звания "игра года".

Дальние моря, острова...

Far Cry 3 с порога встречает "киношным" сюжетом о богатых ребятах, оказавшихся в очень сложной ситуации. На том острове, куда они попали, не имеют власти папочкины деньги. Здесь правит жестокость, идет постоянная война между пиратами и местными индейцами. Пиратов возглавляет Ваас, харизматичный парень, превосходно озвученный в русской версии. Он кровожаден, эмоционален, может вызвать у игрока ненависть к себе — словом, превосходный злодей. Казалось бы, куда против него изнеженному богатенькому сыночку типа Джейсона Броди...Парню, чуть ли не случайно вырвавшемуся из пиратского плена и вынужденному учиться воевать для того, чтобы спасти своих друзей и любимую девушку? Тем не менее, мальчик быстро становится мужчиной — уже через полчаса после побега он лихо расстреливает атакующих со всех сторон врагов и умело снимает шкуры с диких животных.

В этом заключается одна из главных сюжетных проблем Far Cry 3. Несмотря на великолепную сюжетную завязку и очень интересных персонажей, не получается поверить в героя Джейсона Броди. Каким образом парень, только что чуть ли не пачкавший штаны от страха, вдруг превращается в матерого убийцу? И благодаря этому образ главного героя рассыпается буквально на глазах — если с остальными персонажами проблем нет, то Джейсон уже воспринимается именно как искусственная марионетка, очередной пластмассовый супермен из компьютерных игр, которому море по колено, и за которого не получается переживать. Не получается даже несмотря на сложные моральные выборы, выпавшие на долю главного героя. Согласны, это серьезная проблема, но как ее решить, не превращая при этом игру в линейный шутер — мы не знаем. Так что и осуждать за это разработчиков слегка неудобно. Far Cry 3 взяла лучшие элементы линейных стрелялок и "песочниц", но все-таки сразу на двух стульях комфортно сидеть не получается. Вероятно, потому и сюжетная кампания столь скоротечная, только входишь во вкус — а она уже и заканчивается.

Но уж зато радости "песочницы" доступны здесь в полном объеме. Огромные игровые острова встречают буйством красок и многообразием опасных животных. Мир Far Cry 3 живет своей жизнью. Путешествуя по джунглям, постоянно натыкаешься на локальные конфликты. Тигр дерется против стаи диких собак, аборигены устраивают сафари на кугуаров, на дорогах постоянно возникают перестрелки между повстанцами и пиратами. Когда летишь на дельтаплане над ночным островом, тьму внизу то и дело разрывают вспышки автоматных выстрелов. Мир просто идеален, и за это создателям игры можно простить очень многое, даже неправдоподобного главного героя. Потому что они создали вселенную, полную приключений. Вселенную, в которой можно с интересом проводить много времени, и в которую постоянно хочется вернуться.

И швец, и жнец, и стрелок, и боец

Если вы играете только ради сюжета, многие особенности Far Cry 3 вам покажутся просто ненужными. На островах можно заниматься собирательством целебных трав, а можно и отстреливать диких животных, снимая с них шкуры и мастеря чехлы для оружия и рюкзаки для вещей. Можно участвовать в битве за аванпосты, вырезая солдат противника пачками и натравливая на них диких зверей. Обобрать мертвого врага тут — мило дело, помимо гранат да патронов таким образом удается поживиться деньгами, а также разнообразным хламом, который с удовольствием скупают местные.

Если прокачать по максимуму все пункты разветвленного "дерева умений", превратите Джейсона в настоящую смертоносную машину. Можно забить рюкзак новыми "стволами" и целебными снадобьями, внимательно изучить прилагающуюся энциклопедию, набитую тоннами информации об островах и их обитателях. Да и просто развлечься,

например, погонять по равнинам на квадроцикле, по волнам — на моторной лодке, по пыльным дорогам — на джипе, любуясь красотой окружающих пейзажей. Все это в любое время дня и ночи доступно вам в Far Cry 3.

Но если концентрироваться только лишь на сюжетной кампании, большая часть игровых развлечений пройдет мимо вас незамеченной. История, радующая неожиданными сюжетными поворотами и редкими эффектными постановочными моментами, наверняка закончится раньше, чем вы "прокачаете" возможности героя по максимуму и оцените все интересности островов (правда, потом будет предложен режим свободной игры). Но главная прелесть Far Cry 3 заключается в том, чтобы знакомиться с проектом постепенно. Его нужно проходить не торопясь, смакуя окружающий парк развлечений, словно хорошее вино. Это мир для жизни, а не только лишь для знакомства с одной историей. Так куда спешить?

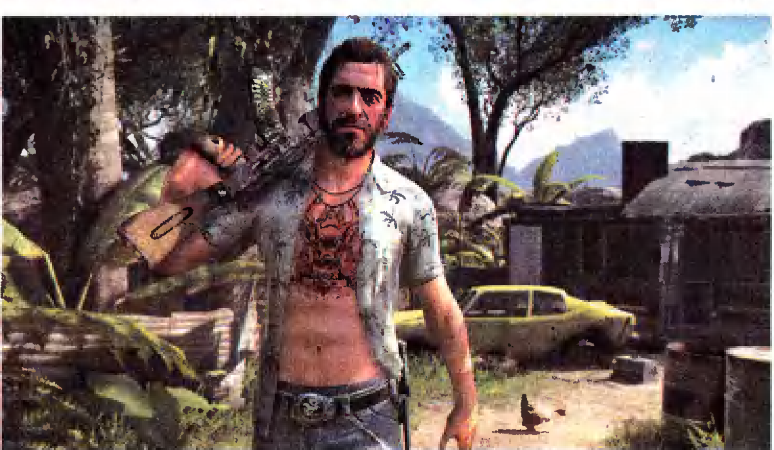
Помимо сингла в Far Cry 3 предложены еще два дополнительных многопользовательских режима. Желающим воевать против живых игроков (а на каком-то этапе у вас наверняка возникнет такое желание) предлагается прекрасный мультиплеер, который, кстати, порадует отлично организованными условиями для командных схваток. Если же вы особенно любите сражаться плечом к плечу с друзьями — вам дорога в кооператив с собственной историей и очень колоритными персонажами на главных ролях. Только этот режим почему-то не способен "зацепить" так, как одиночная кампания или соревновательный мультиплеер. Не исключено, что, пройдя пару миссий, вы отмахнетесь от "коопа" и вернетесь в свой собственный мир, где все развлечения — лишь для вас одного.

Те, кто коварны и хитры?

Рядовые противники — самое слабое место в игре. Те, кто противостоит нам большую часть времени, кто должны быть сильными, ловкими и меткими, по большей части выступают в роли полных дуболомов. Встречаются исключения вроде снайперов или огнеметчиков (да и к ним просто нужно найти подход), но эти парни на общем фоне особой погоды не делают. Хочется стелса — достаточно бросать камушки в дальние углы и спокойно резать отвлекающихся на шум охранников. А то и просто, раздобыв снайперку, снимать врагов пачками с вершины какого-нибудь холма. Даже найдя мертвого соратника, неприятелям не хватает ума поднять тревогу — нет, они будут рыскать по лагерю в ваших поисках, натыкаясь на все новые трупы. А если и не найдут — буркнут под нос что-то вроде "ну, наверное мне показалось", и, топая чуть ли не по трупам товарищей, отправятся на свои посты. Резать таких — одно удовольствие, во всяком случае, на первом этапе игры.

Но из-за обилия противников и аванпостов стелс начинает приедаться. Так никто ж не мешает устроить кровавую баню противникам в любой момент! Правда, и тут враги показывают свою умственную отсталость, бросая гранаты чуть ли не под ноги товарищам, кидаясь в самоубийственную атаку с мачете в кулаке (под вопли "бей, круши, детка!") или постоянно высовываясь из-за выбранных укрытий во время перестрелок. Разве что реплики противников интересно слушать, временами эти ребята действительно способны развеселить своими речами.





РАДОСТИ

Отличный сюжет
Харизматичные персонажи
Интересный игровой мир
Шикарная графика
Множество "бонусных" возможностей для развлечений
Увлекательный мультиплеерный режим

ГАДОСТИ

Слишком быстрое превращение главного героя из слабака в мачо
Слабый кооперативный режим
Глупые противники

ВЫВОД

Пускай с недостатками. Пускай на безрыбье. Но все-таки — лучшая игра 2012 года. И точка.

ОЦЕНКА:

9.5

AlexS



Deadlight

Бегущий человек

Жанр: платформер
Платформы: PC, Xbox 360
Разработчик: Tequila Works
Издатель: Microsoft
Похожие игры: Shank, Limbo, Shadow Complex, Capsized
Мультиплеер: нет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 с тактовой частотой 2,4 ГГц; 4Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 3870 или NVIDIA GeForce 8800 GT с 512 Мб, 2 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature 17+
Официальный сайт игры: http://www.deadlightgame.com/

Игры про ходячих мертвецов уже имеют свои штампы и клише просто потому, что подобных историй пруд пруди, вспомнить тот же сериал The Walking Dead. Выдумать что-то новое и оригинальное становится все труднее. Тем не менее, Deadlight не выглядит слишком стандартно или надумано. Почему — ниже по тексту.

1986

Этот год в человеческой истории достаточно заметен. Конечно, если хорошенько "погуглить", можно найти перечень весьма значимых событий, но наиболее известна трагедия в Чернобыле. Возможно, по этой причине, возможно, по какой-то другой, разработчики выбрали именно этот год для действия своей игры. Речь, правда, пошла не про трагедию на Украине, а про тотальное инфицирование людей какой-то очередной гадостью с сопутствующей "зомбизацией" населения великих Штатов. Немного непривычно видеть именно эту дату, постоянно появляющуюся на экране в начале новой главы.



Главный герой — бывший коп Рэндел, потерявший свою семью в суматохе эвакуации. Сюжет нельзя назвать глубоким или особо интересным, но радует то, что действующие лица не вызывают раздражения и свои роли играют так, как им и следует. Ведут себя персонажи не без пафоса, однако откровенно глупых ситуаций в игре нет, присутствует хоть небольшая, но интрига, и даже две разные концовки.

Беги, Рэндел, если хочешь жить

Игра представляет собой платформер. Однако ее трехмерная перспектива смотрится удачно. Герой может бежать только прямо, а вот противники, которые поначалу мельтешат на заднем плане, вполне могут прикорыть, завидев "аппетитную" фигуру главного героя.

Стиль Deadlight выдержан настолько, чтобы заинтересовать досужего пользователя. Поначалу даже кажется, что нас ждет хоррор. Но пугающей игру не назовешь, хотя своя атмосфера у виртуального действа определенно есть. Главное, что удалось дизайнерам — передать ощущение хаоса в гибнущем обществе. Это достигается и красивыми задними планами, и в достаточной мере интерактивным окружением с реалистичной физикой. Рэндел — не супермен, он не может долго висеть на перекладине, да и парочка взмахов тяжелым пожарным топором уменьшают полоску выносливости до минимума.

Чтобы пройти уровень, приходится постоянно карабкаться по разным конструкциям, прыгать по рушащимся зданиям, пытаться избегать ловушек, попутно решая отдельные задачки. Присутствует и оружие, только вот применять его смысла особого нет, от назойливых зомби легче убежать, чем методично их истреблять. Во-первых, патронов мало, а врагов много, во-вторых, малая доля экшена, как ни странно, придает реалистичности, ведь на войне солдаты не уподобляются героям голливудских боевиков, уничтожая все движущееся.

Платформеры, наверное, никогда не избавятся от классических недостатков. Общий бодрый темп игры портят, конечно же, моменты, когда герой недолетает, недопрыгивает, или когда на полосе препятствий надо выполнить строго определенную комбинацию действий, что у обывателя, само собой, не получится с первого раза.

Больше претензий к Deadlight нет, как нет в ней и чего-то действительно стоящего. Перед нами обычный "хорошист" — неплохое развлечение на вечер.

РАДОСТИ:

Бодрый геймплей
Выверенный стиль

ГАДОСТИ:

Скоротечность
Отсутствие оригинальных идей

ВЫВОД:

Deadlight — это как хорошо приготовленное, но приевшееся повседневное блюдо. Вроде и кушать приятно, но добавки не хочется.

ОЦЕНКА:

6.0

MDL



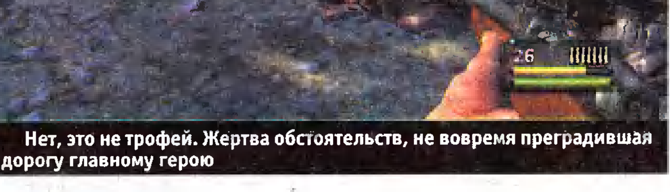
Cabela's Dangerous Hunts 2013

Особенности национальной охоты

"Берегите природу нашу — мать вашу!" — советский природоохранный лозунг

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, PS3, Wii U, Xbox 360
Разработчик: Cauldron
Издатель: Activision Publishing
Похожие игры: серия Cabela's Dangerous Hunts, серия Carnivores
Мультиплеер: hot-seat
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 с тактовой частотой 2 ГГц, 2Гб ОЗУ, видеокарта уровня ATI X1900XT или NVIDIA GeForce 8600 с 256 Мб, 5,6 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core i5/ AMD Phenom II с тактовой частотой 2.4 ГГц, 3 Гб ОЗУ, видеокарта уровня ATI HD 3450 или NVIDIA 9800 GTX с 512 Мб, 5,6 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: http://www.activisionhunts.com/go/cabelasGame


Кто бы знал, что виртуальное сафари может получиться не хуже других современных боевиков


Нет, это не трофей. Жертва обстоятельств, не вовремя преградившая дорогу главному герою

Сегодня у нас в гостях сразу два очень редких экземпляра — игры про охоту. Причина их непопулярности — низкое качество таких проектов как в плане графики, вечно отстающей от современников лет на пять, так и в плане механики, ограниченной все той же низкобюджетной технологией.

Проекты серии Cabela's выпускаются по лицензии, предоставленной мировым производителем товаров для охоты, рыбалки и экстремального отдыха примерно с начала 1960-х. Звучное имя и наличие денег делают свое дело: игры под этой маркой не вызывают отвращения, в отличие от их коллег, они идут почти в ногу со временем и не чураются прибегать к оригинальным идеям.

В этом обзоре пойдет речь об игре производства словацкой студии Cauldron, а по соседству разместится творение румынской студии Fun Labs под тем же брендом, но диаметрально другого наполнения.

Жаль, нет ружья...

Вероятно, даже домохозяйки, питающие сильнейшую неприязнь к любому оружию и, соответственно, охоте, более-менее ясно представляют себе основные ее принципы: основательно подготовиться, аккуратно выследить и метким выстрелом сразить зверя.

"Ну, нет, что вы?!", — спорит коллектив из Cauldron: "Все вовсе не так! Охотники правду в анекдотах рассказывают, и мы решили учесть опыт достопочтенных добытчиков дичи и зверя в нашей игре".

То, что ждет игрока в Dangerous Hunts, как раз аналогично рассказам про удачную охоту, когда звери ну прямо сами лезут на мушку. И не обманывайтесь поначалу маскировке под симулятор! Эта игра — чистейшей воды линейный постановочный шутер на тему охоты. Справедливости ради стоит упомянуть, что как раз серия Dangerous Hunts, взявшая начало в середине двухтысячных, была именно такой развлекательной направленности.

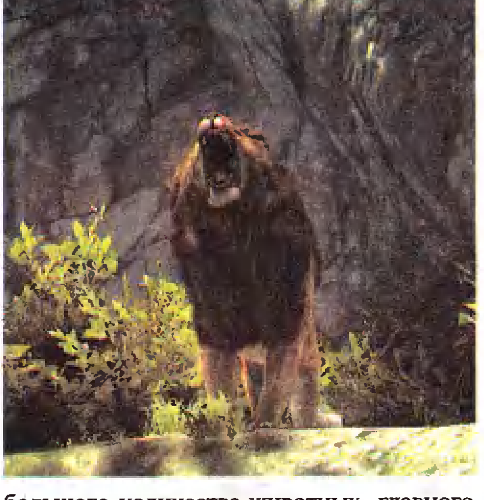
Основную часть игры составляет одиночная сюжетная кампания, повествующая нам про жизнь семьи охотников — отца и двух его сыновей, Люка и Джейкоба. За последнего мы и играем. Как ни странно, но следить за событиями интересно. Пускай основное действие происходит в различных частях Африки, когда главные герои уже в зрелом возрасте, тем не менее, уместные флэшбеки бодро разбавляют главную линию повествования, попутно меняя место событий на Северную Америку.

Техническая сторона игры вызовет приятные воспоминания о годе примерно 2006-2007, когда в моде значился еще престарелый физический движок Havok, а растворение тел павших противников в воздухе, не касаясь земли, можно было еще как-то простить. Но в наше время это смотрится диковато. К тому же, будучи перенесенной с консолей, игра не блещет разнообразием графических настроек, а разница между максимумом и минимумом графики не видна невооруженным глазом.

Справедливости ради стоит отметить великолепные пейзажи, погодные эффекты и анимацию животных. Выглядит естественно и не возникает ощущение, что попал на шоу картонных марионеток.

"И тут он попер на меня! Глаза бешеные, шерсть дыбом..."

О живности стоит сказать отдельно. В игре она выполняет ту же роль, что террористы в любом современном шутере, или те же монстры в Painkiller. Практически все представители фауны несутся на главного героя в суицидальном порыве, стремясь победить его в смертельной схватке и, конечно, погибают от верного выстрела. Поначалу такие моменты, как заезд на внедорожнике с попутным отстрелом стада буйволов или схватка с гиенами в заброшенном особняке, вызывают легкий шок. Все встает на свои места, когда понимаешь, что перед тобой просто развлечение на пару вечеров, а никак не симулятор охотника. Тем более что за уничтожение



большого количества животных главного героя вообще в места не столь отдаленные поместить стоило бы.

С ролью развлекательного аттракциона игра справляется на все сто. Способствует этому боевая система, использующая своеобразные quick-time events — летальный выстрел, когда в последнюю минуту нам дают шанс в замедленном действии расправиться с противником. Кроме того, способность охотничьего зрения позволяет не заблудиться, подсвечивая верный путь и бережно разбросанные по уровню аптечки и амуницию, а также в режиме прицеливания и QTE показывает жизненно важные органы животных. Смотрится эффектно и на деле оказывается очень удобным.

Схватки с более чем несколькими десятками видов животных выглядят как сцены из какого-нибудь боевика, когда мы густо поливаем свинцом окружающую территорию. Есть в наличии даже боссы. Это особо крупные и агрессивные животные, вроде носорога, буйвола, медведя или льва. Пусть от таких моментов сильно отдает искусственностью, но стоит отдать им должное — в них присутствует азарт.

Немало в игре и кинематографичности, когда герой куда-нибудь проваливается, защищает безоружного брата от нападающего зверья, оказывается подвешенным вверх тормашками, и его окружают при этом агрессивные гепарды. Так проходит вся игра — в одном непрекращающемся потоке экшена.

Кроме основной истории можно попробовать режим выживания и парочку режимов, сделанных наподобие казуальной стрелялки Morhuhn, когда под залихватский рок-н-ролл надо отстрелять определенное количество некоторых видов животных.

CDH — весьма оригинальная игра, и достаточно редкая, если учесть ее охотничью тематику. Еще подправить бы технологическую часть, а то цифра 2013 в названии, учитывая картинку, абсолютно неуместна.

MDL



Нелепый, но достаточно увлекательный режим «подстрели столько-то зверюшек за определенное время»

РАДОСТИ:

Бодрый сюжет
Необычный сеттинг
Динамичные схватки
Оригинальная боевая система

ГАДОСТИ:

Устаревшая технологическая составляющая
Местами явная абсурдность происходящего
Скоротечность и отсутствие мотивации повторной игры

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Игра сделана абсолютно не в ногу со временем. Но своего личного шарма она не теряет. На персональных компьютерах такие проекты — дефицит, и ознакомиться с данным образцом многим будет занятно. По крайней мере, приятное времяпровождение в антураже приключенческого охотничьего боевика гарантировано.

Cabela's Hunting Expeditions

— Кузьмич говорит, что тут зверя нет.
— Для нашей национальной охоты главное — не зверь, а процесс. Ты ходишь, ищешь. Можно ничего не делать, только ходи.
— А это можно делать без водки?
— Ох, хотелось бы..." —
к/ф "Особенности национальной охоты"

Открытие сезона

Жанр: симулятор охотника
Платформы: PC, PS3, Wii, Xbox 360
Разработчик: Fun Labs
Издатель: Activision Publishing
Похожие игры: серия Cabela's Big Game Hunter, серия Cabela's Outdoor Adventures, Cabela's North American Adventures
Мультиплеер: отсутствует
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core i5/ AMD Phenom II с тактовой частотой 2.4 ГГц, 3 Гб ОЗУ, видеокарта уровня ATI Radeon HD 5970 или Nvidia GeForce GTX 480 с 512 Мб, 5 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: http://www.activisionhunts.com/go/cabelasGame



Зрение охотника – очень полезная способность, без которой сделать правильный и удачный выстрел весьма непросто

Управлять средствами передвижения приятно, жаль, использовать их по собственному желанию не дают

Румынская республика не сильно-то далеко от нас, как раз на границе славянских стран с западными. Думается, их народ должен разделять исконно славянскую любовь к природе, охоте и водке культурному отдыху в великолепных лесных угодьях. По Cabela's Hunting Expeditions, сделанной румынской студией Fun Labs, такой любви не прослеживается, зато перед нами появился, наконец, после долгих лет отсутствия, замечательный симулятор охоты.

Ну, за встречу!

Встречают по одежке и, в отличие от своего собрата Dangerous Hunts, Hunting Expeditions выглядит красиво и современно. После множества картонных охотничьих симуляторов последних лет это приятно. Тем, кто решит прогуляться по густым лесам Северной Америки, снежным долинам и скалам Аляски, знойным Африканским саваннам, не раз захочется просто остановиться на миг и оглядеться кругом, понимая, что "красота-то какая, лепота!"

— А лицензия у вас есть? — Конечно… нет

Но отвлекаться на природу сильно не стоит, не за этим ведь пожаловали. А пожаловали мы, в отличие от героев всеми любимого русского фильма, не за выпивкой, а, как целеустремленный профессионал, за трофеями. В режиме карьеры доступен перечень животных, на которых нам выдают лицензию, и ряд стран всего мира, где эти самые будущие трофеи обитают. Вот мы и колесим по белу свету в поисках добычи.

Касательно лицензии на охоту все строго: за границы угодий выходить нельзя, добывать стоит только выбранный вид животного (хотя других на карте в это время почти и нет) и только, подчеркиваем, самцов. Пристрелите самку — конец вашей охоте.

Выбор оружия поначалу невелик, но со временем, получая опыт и очки достижения, можно приобретать улучшения к уже имеющемуся ружью или новые крупнокалиберные экземпляры. Также перед охотой можно настроить оружие под конкретную ситуацию — агрессивный режим, быстрая охота и тому подобные вещи. Правда, не скажешь, что это сильно влияет на процесс. Прокачка персонажа тоже условна, главное, от чего зависит успех — калибр винтовки и мощность прицела.

Выбрав вид животного и настроив оружие, отправляемся на охоту. Нельзя лететь по карте сломя голову. Прежде всего стоит осмотреться, задействовав "зрение охотника". Оно подсвечивает важные элементы уровня: места, где можно укрыться, огневые позиции, самих животных и их уязвимые органы, следы животных, точки обзора. Вот с последних и стоит начинать. Осмотревшись и найдя цель, начинаем к ней подбираться. Делаем это аккуратно — тише едешь, дальше будешь: животные чуткие и лишний шорох их спугнет. Стоит использовать стратегический режим, в котором можно спланировать выстрел и лучше, чем это дает простая карта, сориентироваться на местности.

Все вышеперечисленные элементы работают великолепно, и, используя их грамотно, можно добиться желаемого результата. Никто, конечно, не мешает проявлять свою волю, игнорировать огневые позиции и стрелять навскидку, задерживая дыхание. Только делать это сложнее, а статистика выстрела напрямую влияет на опыт и очки достижения, которые необходимы для приобретения нового оружия и продвижения в карьере.

Ну, за охоту!

Как симулятор игра получилась удачно. Доля реализма в ней высока. Звери ведут себя естественно, они очень чуткие к шуму, а особо агрессивные экземпляры, вроде льва, медведя или гепарда, могут запросто устроить охоту на нерадивого стрелка. К тому же испугавшуюся группу зверей надо выслеживать по следам, что не всегда удается, если они ушли далеко, и подготовку к выстрелу придется начинать заново.

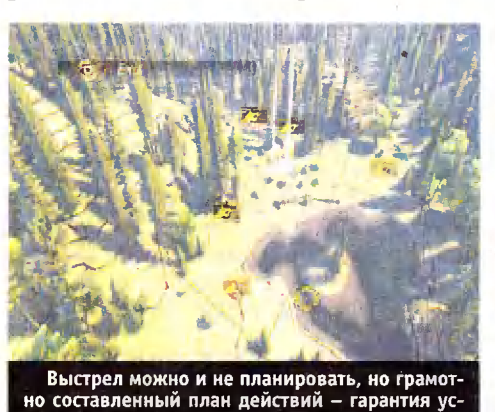
Наш протагонист безымянен, но постоянно комментирует свои действия, что может спасти ситуацию, если игрок сам не заметил какую-нибудь важную деталь.

Передвигаться по достаточно обширным локациям приходится в основном пешком, что нельзя назвать недостатком — наоборот, успеваешь прочувствовать всю суть слежки и добычи трофея. Но иногда нас усаживают за руль багги или внедорожника, заставляя собирать камеры наблюдения, помеченные флажками, и обойти это невозможно. Жаль, что средства передвижения нельзя использовать по своему желанию, а только на специальных картах.

За стиль охоты и сделанный выстрел в конце дают статистику, по которой начисляют очки. Поэтому грамотная охота — залог быстрого карьерного роста. Иначе, чтобы получить крупнокалиберное ружье и лицензию на более престижный трофей, приходится переигрывать заново неудавшиеся моменты.

Закончив с карьерой, можно наслаждаться вольной охотой в соответствующем режиме, где уже нас мало чем ограничивают, и каждый проявляет свой стиль. Благо, возможности в игре очень обширные.

MDL



Выстрел можно и не планировать, но грамотно составленный план действий – гарантия успеха



С максимальным двадцатикратным увеличением прицела вполне реально поразить цель даже с расстояния в полкилометра



Навык следопыта помогает не упустить сбежавшую стаю, экономит время, да и лишняя медаль за использование способности радует глаз

РАДОСТИ:

Красивые природные локации
Обширные геймплейные возможности
Высокая реиграбельность

ГАДОСТИ:

Практически ненужные заезды на транспортных средствах

ОЦЕНКА:

8,3

ВЫВОД:

За неимением конкурентов — отличный охотничий симулятор для персональных компьютеров. Игра красивая, работает стабильно, а имеющиеся способности используются все без исключения. Поэтому тем, кто не имеет возможности, но имеет желание почувствовать себя охотником-профессионалом, Cabela's Hunting Expeditions придется как нельзя кстати.

Primordia

Robo sapiens

"Фантастика должна быть аллегорией реальности" — Кир Булычев

Жанр: адвенчура
Платформы: PC
Разработчик: Wormwood Studios
Издатель: Wadjet Eye Games
Похожие игры: Machinarium, Resonance, The Longest Journey, Downfall
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4/ AMD Athlon XP с тактовой частотой 1,8 ГГц, 1 Гб ОЗУ, видеокарта с 256 Мб, 1,4 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: not rated
Официальный сайт игры: http://www.wadjeteyegames.com/primordia

В обзорах на игры, подобные Primordia, трудно избежать субъективизма. Да и каким образом это сделаешь, когда потребители поколения nextgen плюются в отвращении, только увидев скриншоты игры, а кто, как говорится, в теме, снисходительно прощает молодому поколению непонимание вкуса классического, выдержки середины девяностых, проекта. И молодежь должна радоваться тому, что имеет замечательный шанс прикоснуться к истокам компьютерных игр.

Оценили по одежке

Программный код таких проектов нельзя осквернять выводом картинки на широкоэкранную плазму в полстены или даже на обычный LCD. Ни в коем случае! И не садитесь играть в Primordia на свой дорогой кожаный диван, попивая виски со льдом. В требованиях к игре должна бы значиться соответствующая окружающая обстановка. Во-первых, желательно, чтобы комната была маленькая, максимум 20-30 квадратов. Во-вторых, она должна быть захламлена всякой старомодной компьютерной рухлядью — матричными принтерами, пожелтевшими клавиатурами, погоревшими жесткими дисками, клубками проводов и "сдохших" мышек. В общем, кладовая школьного кабинета информатики — самое то. Далее дождитесь вечера. Плотно задерните шторы. Запустите старенький, жутко скрипящий винчестером и гудящий кулером "пень" второй, максимум третий, включите запыленный ЭЛТ-монитор, сожмите в руке роликовую (никакую другую!) мышку и только тогда кликайте на ярлычок Primordia. И можете идти сварить себе глинтвейн, минут через пятнадцать компьютер запустит игру.

Да, наша гостья из прошлого — чистокровная олдскульная пиксельная point-and-click адвенчура с теплой атмосферой старых технологичных сказок. Если для вас имена Кира Булычева, Айзека Азимова, Фрэнка Герберта — не пустой звук, а их произведения в числе ваших фаворитов, к ним обязательно добавится и Primordia. С любовью нарисованная попиксельно картинка и замечательная электронная музыка создают впечатление очередного мультика по мотивам книг Булычева, наподобие "Тайны третьей планеты" или "Перевала". Атмосфера игры настолько плотная, что моментально электризует душу, притягивает и уже не отпускает до финальных титров.

Догадайтесь, какое слово будет произнесено при клике на монтировку?



Центральная улица города Метрополь. Кликая по прохожим, можно услышать немало забавных реплик в адрес Горацио



Сделано на совесть, сделано по уму

Робот Горацио Нуллбилт 5.0 и его помощник — андроид Криспин Горациобилт 1.0 путешествуют над просторами Земли в своем корабле, созданном некогда человеком. Но люди исчезли с планеты. Большинство роботов, населяющих теперь Землю, слабо понимают, что такое человек, а о людях напоминают лишь такие вещи, как единичные экземпляры печатных книг, поверженные боевые машины да пара человеческих скелетов в бескрайней пустыне. Горацио — гуманист по своим убеждениям. Он бережно относится к малым остаткам человеческого наследия и хочет разобраться, почему люди исчезли. Вдохновленную такими помыслами одиссею прерывает нахальный робот-воин из города Метрополь, возле которого приземлились на техническую стоянку наши герои. Похитив энергетическое ядро корабля, незваный гость заставляет Горацио и Криспина отправится в Метрополь — город роботов, управляемый центральным компьютером МетроМозг.

Цепочка квестов и внутриигровых событий настолько плавная и цельная, что не создается впечатления искусственности. Задания ежеминутно переплетаются между собой, персонажи, будучи роботами, ведут себя потемпераментней живых актеров, не теряя своей кибернетической сущности. Типажей тут хватит на пару десятков системных ядер типа Уитли из Portal 2. А главный злодейский интеллект — естественно, в женском обличии, — укладывает на лопатки GladOS первой же своей фразой.



Маленький, но мощный комочек энергии, вокруг которого и закрутилась вся история



Криспин постоянно твердил, что боится быть съеденным гигантским роботом. Забавно, что в итоге придется лезть внутрь этого гиганта через рот

Ролики на движке игры нарисованы поистине талантливо и красиво

Слушать фамильярные перепалки Горацио и Криспина можно часами. Поражаешься, как у создателей игры не иссякло воображение и запас юмора. Емкие фразочки из игры можно было смело выпускать отдельным артбуком. Чего только стоят постоянные жалобы Криспина на отсутствие рук, саркастические ответы на просьбы Горацио: "Заколебал меня юзать! Вот сам бы попробовал!" Не менее интересны и барахольщик афроамериканского подобия, читающий реп, отставной вояка, помешавшийся микросхемами и говорящий стихами, два братца-аристократа, судящиеся из-за патента на механическую собачку и витиевато излагающие свои мысли. В конце игры Горацио и Криспин встретят очень полезную помощницу — робота-юриста Кларити, ведущую в буквальном смысле подпольный образ жизни в городских коммуникациях, где она отстреливает зомбо-роботов. После встречи с ней начнется самый тяжелый многоплановый квест, приводящий сложный пасьянс сюжета в порядок.

Но преодолев последние терни заданий, игроков не ждет разочарование в виде невнятного ролика, когда герой уходит в туман/закат/рассвет (выбрать понравившееся). Концовок в игре несколько, на их достижение влияет не только выбор в последней сцене, но и некоторые действия в предыдущих ситуациях. Да и само завершение игры — это как минимум 15-минутный диалог с центральным компьютером Метрополя, после которого еще можно подумать и выбрать решение, наиболее полно удовлетворяющее моральным принципам человека.





Думай! Скрипи винчестером!

Главной проблемой не самой игры, а игроков, отважившихся прикоснуться к данному ретропроекту, станет, как многие, наверное, догадались, немаленькая сложность квестов. Запатентованный народом метод "тыка" в Primordia практически не актуален. Чтобы пройти все задания без подглядывания в прохождение надо много времени, терпения и внимания. Вопреки прочитой старомодности картинки здесь практически нет моментов, когда надо "ловить невзрачный пиксель", но пропустить какую-нибудь серенькую, но очень важ-

ную кучку мусора или периодически мигающую звездочку, на которую надо кликнуть, вполне возможно. А одна вовремя не замеченная и не осмотренная деталь может стать препятствием для выполнения задания, даже когда в инвентаре есть все нужные предметы. Поэтому не стоит забывать о том, что нужно скрупулезно вчитываться в обширные многоплановые диалоги и выполнять все пункты задания. Доходит вплоть до того, что на некоторые объекты надо кликнуть именно правой кнопкой, отвечающей за сбор информации, а эта клавиша используется редко и о ней легко забыть.

Часто придется мастерить в инвентаре предметы из всякого мусора, трепетно перед этим собираемого, а потом вполне может стать, что уже готовый предмет придется снова разобрать. Ну и не стоит забывать про ворчливого Криспина, который вынесен отдельным пунктом в интерфейс и которого можно "юзать", пока тот не завопит истошно, напрочь отказываясь, например, отважно отвлечь на себя врага.

Пускай задания и сложные, но поверьте, самостоятельное выполнение их доставит немало удовольствия, к тому же в них много остроумия, и даже есть намеки на другие фантастические произведения.

Еще один минус для немалой части игровой аудитории постсоветского пространства — отсутствие на данный момент официальной русской версии. То есть придется расширять свои знания английского тем людям, кто захочет пройти игру, будучи неважным полиглотом. Тексты в Primordia многословные и порой изобилуют заумными техническими и выдуманными словами. Однако знание 500-700 разговорных слов и нескольких десятков оборотов из языка родины Шекспира достаточно для вменяемого прохождения.

РАДОСТИ:

По-настоящему захватывающий сюжет
Многоплановые взаимосвязанные квесты
Нестандартные концовки
Запоминающиеся колоритные персонажи
Тонкий и умный юмор
Интересные диалоги
Красивое художественное оформление и соответствующие ему саундтрек и озвучка

ГАДОСТИ:

Отсутствие русской локализации
Высокая сложность под конец игры

ВЫВОД:

Как там говорил Николай Заболоцкий? "Душа обязана трудиться и день, и ночь..." Так вот, Primordia — как раз для любителей активного отдыха для ума и сознания, когда хочется и в минуты досуга поразмять мозговые извилины. Игра не лишена моральной насыщенности и предметов для философских рассуждений, а герои, населяющие вымышленную реальность проекта, будучи внешне набором металла, гаек, проводов и микросхем, переживают вполне человеческие проблемы и даже чувства. Совсем не сопереживать им сможет очень уж черствый человек.

ОЦЕНКА:

9.2

MDL


За несколько секунд до того как стать «Вискасом»


Наша маленькая лаборатория по производству таблеток

Miasmata

Жанр: Adventure/Survival horror. **Платформы:** PC
Разработчик: IonFx studios. **Издатель на западе:** IonFx studios/Steam
Похожие игры: Dear Esther. **Мультиплеер:** отсутствует
Возрастной рейтинг ESRB: Not rated. **Дата выхода:** 28 ноября 2012 года
Официальный сайт: http://www.ionfx.com/product_pc_Miasmata.php

Не хватает острых ощущений? Повседневный темп утомляет и начинает раздражать? Есть выход. Берем комплект сменной одежды, зажигалку, карту с компасом, старую лодку, и отправляемся на остров Эден. Да, и не забудьте записную книжку и учебник по ботанике — как-никак от этих двух штук будет зависеть ваше выживание на протяжении нескольких часов в компании с Miasmata.

Остаться в живых

Главный герой, Джон Хьюз, попадает на остров не случайно — у него смертельная болезнь, и последняя надежда на исцеление в лице группы исследователей находится именно там. Прибыв, мы обнаруживаем, что ученых и след остыл, а найденный труп одного из них и обагренная кровью записка с рецептом лекарства от чумы дают понять, что дело тут нечисто. Делать нечего — отправляемся на поиски оставшихся в живых (если таковые имеются) и пытаемся выяснить, что тут творится, попутно создавая панацею.

Наш герой — человек, а потому игра в его лице сопряжена с рядом сложностей. Во-первых, ему необходима питьевая вода, которую можно найти либо в расставленных по лагерю кувшинах либо в небольших водоемах, отделенных от большой воды. Резонно было бы дать герою способность питаться, но такая возможность отсутствует напрочь. Во-вторых, Джон может заболеть, что отразится в постоянной тряске и помутнении картинки. Чтобы избавиться от симптомов и самой болезни нужно принять лекарства, переносимое количество которых сильно ограничено. В-третьих, разработчики прикрутили симуляцию поведения тела на наклонных поверхностях. Проще говоря, с любой поверхности можно съехать или даже упасть. Другое дело — модель очень забагованная. Такое ощущение, что персонажу намылили ботинки или дали лыжи, на которых он съезжает с каждого маломальского склона. Доходит до абсурда: после очередного неудачного приземления главного героя начнет лихорадить и он заболевает. Такие же симптомы возникнут после непродолжительного купания в морской воде.

Самой важной деталью интерфейса является дневник — из него вы узнаете о своем состоянии и самочувствии, туда же автоматически заносятся все данные касательно ваших исследований: от случайно найденных записок и фотографий до описаний растений и формул, еще в дневнике отображаются доступные лекарства. Словом, очень полезная и незаменимая в хозяйстве вещь.

Смертельная ботаника

Геймплей напоминает оный из Dear Esther — мы ходим по острову, собираем растения, читаем заметки. Разнообразие в игровой процесс вносит непонятное существо предположительно семейства кошачьих, но с большими рогами, которое по совместительству является визитной карточкой игры. Эта животинка с определенного момента начинает нас преследовать и всячески мешать собирательству — чуть зазеваешься, и не заметишь, как тварь отправит героя к праотцам. Поэтому хоррор какой-никакой, но есть — отбиться от назойливой кошки сложно, убежать тоже, и приходится прятаться. Внезапное ее появление немного пугает — это первая живая душа на острове, хоть и враждебная.

Одной из главных фишек геймплея Miasmata является собирательство различных растений с целью их последующей каталогизации, изучения и создания лекарств. Процесс исследований прост — вы подбираете растение или его корень, затем исследуете в лаборатории и, исходя из результатов, делаете вывод о пригодности его дальнейшего использования в лекарственных целях. Впоследствии сделанные лекарства или тоники повышают параметры персонажа, будь то разум или выносливость.

Интересно реализована навигация по острову — методом триангуляции. У вас есть карта, на которой обозначены ключевые точки вроде статуй, зданий и сооружений. Чтобы определить свое местоположение, вы должны прочертить на карте прямые от двух ближайших к вам ключевых точек. Точка пересечения прямых и будет вашим местоположением. Всюду по острову наставлены статуи, напоминающие истуканов острова Пасхи, а также путевые столбы. Причем столбы не только могут помочь определить местоположение, но и своим видом намекнуть о лекарственных растениях неподалеку.

Испытание для стойких

Увы, но самым страшным монстром в будет не кошкоподобное существо с ветвистыми рогами, а сама игра, точнее, ее оптимизация. Miasmata умудряется выдавать 15 fps при средне-низких настройках графики на системе, успешно «съедающую» Far Cry 3, Hitman: Absolution и прочие хиты последних месяцев. Картинка морально устарела лет на 6 и не блещет графическими изысками. Немудрено — игру делали всего два человека, но даже такой уровень исполнения достоин уважения. Правда, это не отменяет того факта, что технически проект еще сырой, и очень быстро наступает желание поскорее его свернуть, дабы прекратить этот мазохизм.

Музыки здесь немного, она лишь иногда напоминает о себе в процессе прохождения и в главном меню. Простые мелодии, наигранные на пианино, неплохо вписываются в геймплей, а разнообразные звуки природы придают реалистичности происходящему.

Miasmata, прежде всего, игра про путешествие. Через него мы изучаем остров, пытаемся изменить неотвратимое будущее протагониста и узнать хоть что-нибудь о его прошлом. Путешествие это нелегкое, полное с одной стороны досадных условностей, мешающих вжиться в шкуру героя, и смертельных опасностей с другой. Для некоторых оно и вовсе превратится в нелегкую борьбу с тормозами и желанием снести все к чертям. Но тот, кто сможет переступить трудности, получит в награду, пожалуй, самый необычный игровой опыт ушедшего года.

ПЛЮСЫ:

Открытый для исследования мир
Интересный сюжет
Нестандартная реализация интерфейса
Ботаника
Хорошее музыкальное и звуковое оформление

МИНУСЫ:

Графика
Отвратительная оптимизация
Общая сырость проекта

ВЫВОД:

Необычный проект с посредственной технической реализацией. Любителям комфортной игры — приходить после n-ого патча.

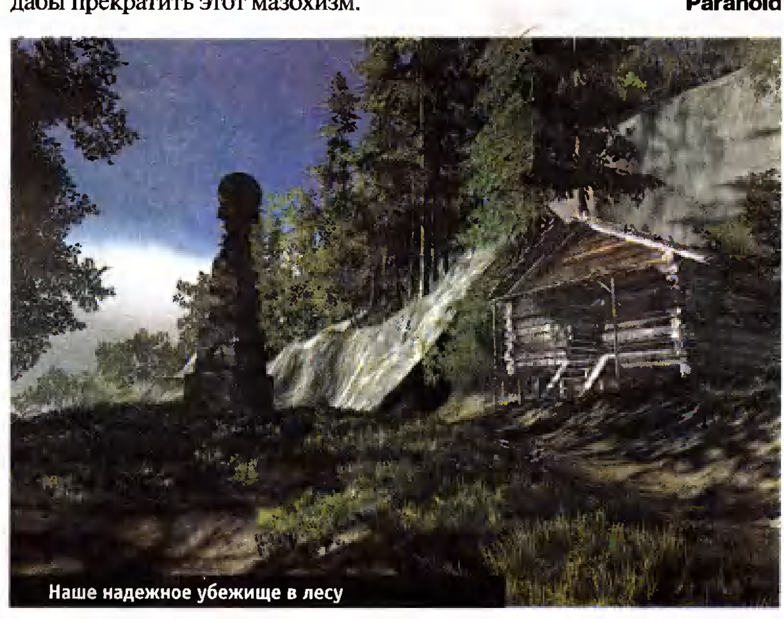
ОЦЕНКА:

6.0

Paranoid



Иногда фотографии дают представления о событиях на большой земле


Наше надежное убежище в лесу

Игра года

По правде говоря, ушедший год не стал большим откровением ни для игроков, ни для индустрии. Многие проекты оказались хуже, чем ожидалось, поэтому они остались без номинаций. Однако были и обратные ситуации.

Far Cry 3 после провальной второй части ждали с опаской. И до последнего не верили, что он получится настолько интересным, разнообразным и красивым. Здесь прекрасно все: острова, охота, персонажи, перестрелки. Недостатков у игры практически нет, а если и найдутся, то это будут исключительно мелкие придирки. Проект уже победил в двух номинациях — "лучшая графика" и "лучший FPS". Говорить, почему Far Cry 3 получила от нас еще и "игру года", можно долго. Но все вопросы отпадут, когда вы просто запустите ее.



Самая ожидаемая игра 2013 года

Давайте смотреть правде в лицо — индустрии не хватает свежих идей. И правда — проще сделать сиквел популярной игры по принципу "тех же щей да побольше лей", чем сотворить что-то оригинальное. Год 2012 так и вовсе довел до абсурда эту тенденцию: Mass Effect 3, Battlefield 3, Diablo 3, Max Payne 3, Assassin's Creed 3, даже Sleeping Dogs — и тот в прошлом True Crime 3. На этом фоне выходящий в 2013 году Bioshock: Infinite за авторством Кена Левайна и команды Irrational Games смотрится выгодно. Вместо того чтобы лепить третью часть в антураже подводного города, разработчики переосмыслили философию проекта. На смену объективизма пришла идея о классовой борьбе и нежелании пролетариата мириться с консервативной властью верхов. Подводный город Рапчур сменился воздушной Колумбией, а у главного героя теперь появилась цель — найти пропавшую девушку Элизабет. Игра не имеет ничего общего с первыми двумя частями, но одно уже точно можно сказать — на выходе получится отличный сплав из целого культурного пласта Америки начала 20-го века и ураганной модифицированной шутерной части. За все вышеперечисленные достоинства



Bioshock: Infinite получает звание самой ожидаемой игры 2013 года по версии редакции ВР.

В 2013 году, несмотря на большое количество сиквелов с триквелами (привет Crysis 3, Dead Space 3), ждут нас и самобытные проекты вроде Beyond: Two Souls — новый психологический триллер от Quantic Dream. Рядом пристроилась игра Remember Me, рассказывающая историю о будущем, где манипуляция памятью — вполне обыденная реальность. Где-то по московским катакомбам бродит в ожидании релиза парень Артем — главный герой постапокалиптического шутера Metro: Last Light. Будем надеяться, что новая самостоятельная сюжетная линия не подкачает, а обещанные разработчиками нововведения реализуются.

Выбор читателей пал на самый амбициозный проект грядущего года — Grand Theft Auto 5. Разработчики предлагают большой город Лас-Вентурас с прилегающей сельской местностью. Особенность пятой части — три персонажа, между которыми можно переключаться в любое время. Еще в GTA 5 улучшили графику и добавили вагон возможностей. Все это, а также большой кредит доверия к разработчикам из Rockstar не могли не подкупить фанатов, а потому ждем весны 2013 года.

Каждая игра — это потенциальный хит, и, как чеховское ружье, она может выстрелить и остаться в сердцах игроков, а может уйти в забвение на свалку истории. Любой ожидаемый проект хорош, а вот какая его ждет судьба, уже зависит от вас, игроков.

Разочарование года

По традиции, високосный год выдался богатым на неудачи. Четверка весьма ожидаемых игр, которые мы выбрали, сулила многое. Третьи части Max Payne и Diablo имели невероятный кредит ожидания уже просто за заслуги предшественниц, новая "Медаль за отвагу" обещала исправить ошибки предыдущей части и показать нам настоящую войну, а ремейк Most Wanted играл на ностальгии по самой популярной из стритрейсерских NFS. Все четыре игры разочаровали по-своему. Новый "Макс" очень старался походить на старого и в целом оказался прекрасной игрой, но с одним серьезным недочетом — это не нуар. Max Payne 3 не удалось передать тонкое ощущение обреченности, присущее первой и второй частям серии. Зато получился отличный надрывный криминальный боевик.

Medal of Honor: Warfighter как ни старалась измениться, оказалась тем же, что и предшественница. Эта игра действительно показывает, что война — вовсе не парад красиво рушащихся башен и картинно умирающих коммунистов, как в Call of Duty.

Война — это тяжелое, неблагодарное, некрасивое занятие. Но разработчики так и не поняли, что в стремлении показать реальность нужно идти до конца, как чехи из Bohemia Intercative со своей ArmA. Попытка сыграть на два фронта ожидаемо провалилась, новая "медаль" вышла ни нашим, ни вашим.

Однако редакцию "Виртуальных радостей" в этом году больше всего разочаровала новая NFS. Из этой игры вышел неплохой Burnout без разбитых машин, но зачем было называть это Most Wanted — непонятно. От той самой Most Wanted 2005-го года выпуска здесь нет ровным счетом ничего. Вставшая на конвейер некогда великая серия окончательно опустилась. Остается лишь надеяться, что игроки перестанут финансировать это безобразие, и EA постарается сообразить в рамках NFS нечто стоящее. Желательно лет через пять.

Выбором же читателей вполне обоснованно стала Diablo III. Игра, на которую молились миллионы людей по всему миру, оказалась просто хорошей, что для Blizzard равносильно преступлению. Несбалансированность сложности и геймплея, нетрадиционный визуальный стиль, проблемы в системе прокачки, полная привязка к интернету — все эти вещи бросают повергенную Diablo III под ноги непревзойденной предшественницы. Эта игра не имела права получиться всего лишь хорошей. Современные клоны Diablo II вроде Torchlight вполне могут потягаться с ней, а это, как вы понимаете, позор.





Сюжет года

Многие разработчики по-прежнему уделяют внимание исключительно геймплею и совсем забывают, что современные игры все больше входят в симбиоз с другими видами искусства, а это влечет за собой появление мотивов, неожиданных и глубоких сюжетных моментов, живых персонажей. Насыщенная, драматическая и просто интересная история стала неотъемлемым атрибутом многих современных проектов из мира виртуальных развлечений. Сюжет — это тот самый спасительный круг, который способен вытянуть из глубокой пучины даже самый трэшевый проект.

Последний год в календаре индейцев Майя показал не так уж и много грамотных и запоминающихся историй. Но были в нем несколько действительно интересных и захватывающих проектов. Это и глубоко эмоциональный Mass Effect 3, и суровая история о Максе Пэйне, и серьезные будни спасителей мира в Assassin's Creed 3. Ну и, конечно, The Walking Dead, которая никого не оставила равнодушным.

Но в феерии эпичных сражений, предательств и ошеломительных сюжетных поворотов совершенно неожиданно на первое место выбралась история о сошедшем с ума американском солдате. Сюжет Spec Ops не способен удивить своей запутанностью и оригинальностью. Но глядя на откровенно шокирующие сцены, которые раз за разом проходят через глаза измученного воина, в душе рождаются очень глубокие эмоции. А ведь во все эпохи человечество в основном героизировало и воспевало войну. The Line же, напротив, всячески давит на геймера по этому поводу. Одна из немногих игр про войну, которая показывает это неотъемлемое человеческое явление с самой жуткой стороны. Она заставит задуматься даже ярого милитариста, и хотя бы поэтому Spec Ops: The Line заслуживает награду за "лучший сюжет".

FPS года



В том, что касается FPS, 2012 год был похож на предыдущие. Впрочем, была и как минимум одна очень приятная неожиданность, удивившая и порадовавшая нас.

Сначала — о том, что постоянно и привычно. Как и в минувшие годы, осенью мы увидели битву шутеров от первого лица, представленных несколькими ведущими издательствами. "Мексиканский сериал" под названием Call of Duty от Activision пополнился очередной, уже девятой по счету, игрой. С выходом Black Ops 2 в серии CoD случилась революция, сравнимая по масштабам с крышесносным релизом первой Modern Warfare. По-прежнему кинематографичная сюжетная кампания сочетается здесь с новым интересным сеттингом — добро пожаловать в будущее, с его роботами и гаджетами! Из более мелких "плюшек" — долгожданная нелинейность, элементы стратегии, по-прежнему превосходный мультиплеер и шикарный зомби-режим. И есть один весомый минус, утянувший игру на дно в нашем итоговом рейтинге — это устаревшая графика. Эй, ребята, Treyarch и Infinity Ward, движок пора менять, с него уже песок сыпется!

Microsoft триумфально вернула нас во вселенную Halo. У Halo 4 все почти так же радужно, как и у новой Call of Duty. Захватывающий сюжет и динамичные перестрелки, космические корабли и неизведанные планеты, сочная картинка, а также харизматичные герои на главных ролях — просто прелесть, а не игра! Плохо лишь, что всей этой радости не хватает действительно серьезных нововведений, разработчики боятся серьезно экспериментировать, и пока это все та же Halo, не больше.

С Black Mesa все понятно — это нестареющая классика, которая заслуживает уважения и почета. Но вот шутером 2012 года ее можно было бы признать только на совсем уж большом безрыбье. Согласитесь, времена нынче не те, одна надежда на долгожданный нами всеми Half-Life 3.

И, наконец, наш безоговорочный победитель — Far Cry 3! Игра, у которой в 2012 году не было достойных конкурентов, в которой практически все идеально. Безумно захватывающий сюжет с одной стороны и скрупулезно проработанный открытый мир — с другой. Изумительной красоты картинка, просто притягивающая глаз — мир Far Cry 3 не хочется покидать даже после многих часов игры. Множество самых разнообразных побочных развлечений на тропическом острове. И самое главное — разработчикам Far Cry 3 удалось отлично передать атмосферу авантюризма и приключения. Это не просто красочное шоу — это легкость и свобода, перемешанные с риском. Это лучший FPS 2012 года.

Стратегия года

XCOM: Enemy Unknown является лучшей стратегией 2012 года как по мнению редакции "Виртуальных радостей", так и по версии читателей вследствие двух причин. Во-первых, если хорошенько подумать, то выяснится, что в прошлом году было какое-то критическое количество достойных стратегий, за которыми хотелось бы провести пару вечеров. Можно вспомнить Endless Space, King Arthur 2: The Role-Playing Wargame, Crusader Kings 2, Warlock: Master of the Arcane, Wargame: European Escalation, Total War: Shogun 2 — Fall of the Samurai и... пожалуй, все (о плохих проектах мы намеренно говорить не будем). Причем, согласитесь, не каждая игра в этом списке может полноценно выступать в качестве "стратегии года". А во-вторых, XCOM сделана так, что искать в ней недостатки, коих тут, если честно, не так уж и много, совершенно не хочется. Когда над Европой пролетает большой корабль пришельцев, а у вас все лучшие солдаты валяются в лазарете, особо не задумываешься о том, почему можно строить только одну базу на планете. Не до этого как-то.

Вообще, игровые журналисты часто пишут, что за какими-то играми можно провести всю ночь и не заметить этого. В случае с новым XCOM такая формулировка справедлива на все 100%. Firaxis сохранила то самое ощущение безнадежности, когда инопланетяне на раз-два выкашивали команду "Икс", просто потому, что у подопечных игрока были только обычные автоматы против высокотехнологичных лазерных пушек.

Несмотря на все изменения в механике, XCOM осталась сложной и хитроумной игрой, но при этом зона комфорта существенно расширилась. Теперь интерфейс не занимает треть экрана, а большинство контекстных действий бойцы выполняют автоматически — приседать за укрытием и поворачивать голову в сторону противника солдаты могут самостоятельно.

XCOM — это стратегия, которая вызывает немыслимое количество разных эмоций в диапазоне от радости до неистовой злости. Практически любая игровая сессия содержит в себе пару-тройку ярких эпизодов, о которых срочно захочется рассказать друзьям. При встрече окажется, что они тоже попадали в похожие ситуации, но поступали иначе, и итог был совершенно противоположным. И для каждого XCOM разная.

У Firaxis получилась восхитительная тактическая стратегия, которая не просто повторяет идеи, заложенные в оригинальную игру 1994 года, а грамотно развивает их на современной технологии и нынешнем поколении игровых систем.



TPA года



Победитель: Hitman: Absolution

Лысый киллер Хитман — главная звезда 2012 года, уж, по крайней мере в категории TPA. При этом противостояли нашему глубокоуважаемому убийце весьма достойные соперники, у каждого из которых свои козыри в рукаве.

Не менее лысый, старый, но все еще крепкий Макс Пэйн, устроивший настоящую бойню на улицах Сан-Паулу. Говорят, трупы после той разборки вывозили чуть ли не грузовиками, а запоминающихся перестрелок было — вагон и маленькая тележка. Тут вам и битва на лодочной станции, и полнейший разгром полицейского участка, и отголоски нуара в стрельбе на стадионе и в ночном клубе, а также во флэшбеках на нью-йоркских улицах. Макс научился пользоваться укрытиями, из-за чего экшен приобрел в разнообразии. Хотите — прячьтесь, хотите — выпрыгивайте в красивом slo-mo, истребляя врагов во время полета. И все-таки фанатов игра довольно сильно разочаровала — просто это уже "не тот" Макс Пэйн, которого мы знали по первым двум играм.

Другой соперник бесшумного убийцы — не менее талантливый киллер Коннор, лихо устранявший англичан во время войны за независимость США. В Assassin's Creed III уже совсем иной набор развлечений: интересные задачки по устранению целей, паркурный экшен вкупе с акробатикой, захватывающие рукопашные схватки и многое, многое другое — перечислять можно долго.

Капитан Мартин Уокер из Spec Ops: The Line — весьма крутой парень, как и все вышеназванные. Его история берет шокирующими сценами о жестокости войны, опять же, лихими перестрелками, плюс красивыми видами занесенного песками Дубая. И, конечно, трагизмом, полноценной военной драмой, которой так недостает в наше время "пластмассовых" пафосных боевиков. Весьма достойный соперник, но даже он вынужден был склонить голову пред величием киллера Хитмана.

Точно так же поступили и герои фантастического боевика Binary Domain. Угаганные перестрелки с расчлененкой, отстрел роботов, довольно оригинальный на фоне других "стрелялок" 2012 года, а также интересный сеттинг делают Binary Domain весьма достойным шутером. Достойным внимания игроков, но не звания лучшего TPA года.

Почему победила именно Hitman: Absolution? Ответ, на самом деле, очень прост — потому что она была лучше всех в 2012 году. Создатели сумели найти идеальный баланс между старым и новым — они добавили экшена и кинематографичности, сделали ее доступной массовому игроку, и при этом постарались сохранить ту атмосферу, которой славились классические игры серии Hitman. Разумеется, "симулятор киллера" изменился — но большая часть изменений в лучшую сторону. Ко двору пришлись и система укрытий, и адреналиновые уровни со стрельбой, и превосходный юмор.

Что ж, команда "Виртуальных радостей" свой выбор сделала — а значит, чествуем Hitman: Absolution, лучшую игру года в жанре TPA!

Адвенчура года



"Ходячие Мертвецы" принадлежат к числу игр, которые очень легко пропустить, а любой человек, увидев хотя бы одним глазком игровой процесс или просмотрев трейлер, никогда не поймет, почему он вообще должен тратить драгоценные часы своей жизни на этот проект. И будет в какой-то степени прав. Здесь и картинка слишком яркая, как будто это вовсе не страшное приключение, и анимация грубая, и мимика способна поразить своей отсталостью кого угодно, и это притом, что на лицезрение физиономий героев тут отведено гигантское количество времени. Но осудив книгу за невзрачную обложку, любой из нас имеет неосторожность остаться без отличной истории. Именно это правило действует на Мертвецов. Стоит дать им шанс — и вы рискуете очнуться лишь в пятом часу утра, погрязшим в панике, что нужно идти на работу, но с большой улыбкой на лице, ибо понимаете, что за последнюю ночь получили столько всевозможных впечатлений, сколько не получали от игр и за весь год.

На протяжении восьми месяцев Telltale Games выдавала на суд играющей половины человечества эпизод за эпизодом, один лучше другого, но никто даже представить себе не мог, насколько драматичным, мощным, жестоким будет финал, и что The Walking Dead станет лучшей приключенческой игрой этого года. И даровать такую награду есть за что — перед нами самая эмоциональная история последнего времени. Чувства — вот основной двигатель локомотива под названием повествование. Лишать жизни дорогих тебе людей, голодать, быть объектом наблюдения сошедшего с ума человека, обманывать, быть обманутым и многое-многое другое. Все это The Walking Dead. Удивительно, как Telltale Games может сделать из ужасной ситуации еще более ужасную. Простой пример: раскрыв секрет семейки каннибалов из соседней деревеньки, наших героев помещают в холодильную камеру, где они вынуждены ждать своей бесславной участи. Казалось ситуация хуже некуда. Но, не тут-то было. Пожилой человек в порыве гнева хватается за сердце и теряет сознание, а мы тем временем вспоминаем, что слышали пару часов назад новость — стать "ходячим" намного проще, чем кажется, нужно лишь умереть, причем не важно, укусят вас или нет. Вирусом заражены все и уже довольно давно. На наших глазах разворачивается трагедия в трагедии — плен, холод, нас скоро съедят, а тут еще и старый знакомый вот-вот проснется и начнет уже свою трапезу. Еще пара секунд, и вы не понимаете, как размазали голову бедняги об пол. А затем вас ждет еще более сильное эмоциональное потрясение.

The Walking Dead — лучшая адвенчура 2012 года, а по совместительству самая страшная и правдивая история о людях, пытающихся спасти свои шкуры в условиях зомбиапокалипсиса. Сериал содержит столько тяжелых сцен, что их хватило бы на десяток других игр. Жизнь как она есть, без прикрас. И знаете, что самое главное? Эту историю мы не забудем никогда.

MMO года

Чтобы понять, почему именно The Secret World получила от нас звание "MMO года", нужно знать несколько вещей. Вещь первая: Рагнар Торнквист, создатель изумительных The Longest Journey и Dreamfall, сделал так, что многие люди, которые онлайновые игры на дух не переносят из-за их схематичности, вопреки своим убеждениям и вкусам с огромным удовольствием начали исследовать мир TSW наравне с игроками, еще некоторое время назад зависающими в инстансах сами знаете какой MMORPG. И вещь вторая: TSW — это не совсем MMO в нашем привычном понимании. Дело в том, что Funcom выпустила очень большую, очень сложную, очень интересную интерактивную сказку, вобравшую в себя огромное количество мистических историй, тайных заговоров и магических сил. Назвать игру продолжением Dreamfall мешает разве что отсутствие Эйприл Райан в сюжете и наличие обязательной MMO-мишуры.

В первую очередь The Secret World — это приключение эпических размахов, которое основывается на всех возможных (хотя тут было бы уместней сказать — невозможных) цитатах из ваших любимых книг и историй про волшебство, спиритизм, Ктулху и таинственные ритуалы. Когда играешь в TSW, стараешься не замечать всю эту ненужную социальную интеграцию, квесты, как будто пришедшие сюда из другой, обычной онлайновой RPG, и постоянно пробегающих мимо ряженых клоунов, разодетых в костюмы по $3 из игрового магазина. The Secret World воспринимается как классическая адвенчура в духе The Longest Journey, только почему-то тут вид от третьего лица и еще этот непонятный перегруженный интерфейс.

Совсем недавно игра отказалась от обязательной подписки, так что те, кто еще по каким-то причинам не посетил волшебный мир, созданный Рагнаром Торнквистом, должны немедленно восполнить этот пробел — не пожалеете.

Читатели "Виртуальных радостей" выбрали Guild Wars 2 в качестве лучшей MMO в 2012 году, и тут особо не поспоришь. GW 2 только на первый взгляд похожа на World of Warcraft — внутри это совершенно другая игра. Может, внешне она и напоминает RPG Blizzard, но ArenaNet добавила в игру много уникальных и неповторимых идей, которые здорово вписались в привычную механику. Например, здесь есть полноценный сюжет, в определенных местах нужно делать выбор, определяющий дальнейшее развитие событий, герой каждого класса способен выполнять в рейде любую роль, а в низкоуровневых локациях и матерому "хайлевелу" будет чем заняться (мощь игрока подстраивается под условия игровой зоны).

В любом случае, и Guild Wars, и The Secret World вправе называться лучшими MMO в году. С чем их и поздравляем.



RPG года



Ролевых игр было мало в 2012 году. Diablo 3 то ли порадовала, то ли огорчила фанатов. Отзывы о проекте в целом положительные, но победитель все же должен быть однозначным. Улучшенный The Witcher 2: Assassins of Kings для Xbox 360 получился превосходным, проблема лишь в том, что это не новая игра, а просто доработанное издание, выпущенное для консоли. А вот к Mass Effect 3 претензий нет. Грандиозное завершение трилогии, сопоставимой по масштабу со "Звездными войнами". Шепард и его команда вновь оказываются в центре событий. Драматичный сюжет, отличные герои, неожиданные повороты, нелинейность — все на высшем уровне. Да, финал скомкан, хотелось бы более эпичного окончания, но что поделать.

RPG предполагает не только наличие развитой системы прокачки, NPC, квестов и других привычных элементов. Это также возможность пройти игру без условностей и рамок, получив в результате уникальную историю. Какой персонаж будет жить, какая раса погибнет, как сложатся отношения с командой, чем пожертвовать для достижения цели — проект ставит перед нами действительно нелегкий выбор, где нет правильного и неправильного варианта.

В зависимости от решений меняется и сюжет. Особенно интересно пройти три части подряд одним персонажем, чтобы получилась максимально цельная история. Mass Effect 3 заставляет задуматься над определенными вещами, персонажи здесь воспринимаются как давние знакомые, есть чувство ответственности перед всей Галактикой. Роль, которую позволяет отыграть ME 3, уникальна, поэтому проект от BioWare получает от нас звание "RPG года".

Файтинг года

2012 год выдался довольно урожайным на файтинги — поединочные игры представлены абсолютно на любой вкус. Хочешь командные поединки — вот тебе Tekken Tag Tournament 2, с традиционно великолепной графикой и большим набором бойцов. Желаешь подраться с холодным оружием в руках? Тогда тебе в SoulCalibur 5 с его фирменными "вооруженными" схватками. Ну, а любители 2D-поединков весной текущего года смогли насладиться замечательной игрой-кроссовером Street Fighter X Tekken, столкнувшей в жестокой схватке персонажей сразу двух файтинг-серий.

Однако все вышеперечисленные игры обладали одним весомым минусом — они продолжали развитие своих серий, не привнося в жанр, по сути, ничего нового. И единственными, кто отважился на серьезные эксперименты, оказались создатели Dead or Alive 5. Их стараниями в техничные 3D-поединки DoA пришел элемент случайности. На аренах Dead or Alive 5 полно интерактивных предметов, а также различных опасностей — вы вольны толкнуть врага под пулеметную очередь, сбросить с крыши, кинуть его разъяренному тигру. Плюс ко всему, это по-прежнему очень красивая и техничная игра, радующая обилием полуодетых девушек. Однако именно за ее революционность мы в итоге и выбрали Dead or Alive 5 лучшим файтингом 2012 года.

Инди года

Волшебство и чудеса живут среди нас — стоит только научиться смотреть, и вы увидите их где угодно: в распустившемся цветке на окне, в первых шагах и словах ребенка, в веселом лепете домашнего попугайчика. Ошибаются те, кто полагает, что компьютерные развлечения — это лишь кровь и убийства. Сфера инди-игр, наверное, самая миролюбивая, сказочная и волшебная среди всего игрового производства. Вот и наши претенденты на инди года — все своего рода маленькие произведения искусства, в которых нет места грубому насилию, а борьба сил добра и зла существует в том виде, в котором ее всегда подавали хорошие детские сказки.

Первый претендент, Closure, являет собой авангардную сюрреалистичную метафору противостояния тьмы и света, ведь без света в игре не продвинешься ни на дюйм, попросту провалившись во всеобъемлющую тьму. Задумка проста, но реализована великолепно.

Обидеть художника может каждый, но не каждый видит этот мир, как художник. Приоткрыть для себя тайну создания картин в этом году игроки могли в консольном проекте Unfinished Swan, в которой мальчик путешествовал внутри картин своей умершей матери, прокладывая себе дорогу раскрашиванием окружающего мира.

Интересно познать мир природы изнутри — от лица тех существ и организмов, которые тысячами и миллионами населяют флору, обеспечивая жизнь нашего голубого шарика. А люди самонадеянно полагают, что они самые главные в этом мире и не замечают маленьких трудяжек. Перенять жизненный опыт инфузорий, спор, пыльцы и семечек нам помогли следующие претенденты — игры Fly'N и Botanicula.

Что ж, оставим теперь наших замечательных друзей из предыдущих проектов и отправимся в путешествие. Вдохнем побольше воздуха, оттолкнемся в зовущем порыве от земли и устремимся за своей мечтой. Пусть под нами проносятся земли этого мира — что нам до них? Они не дадут того, ради чего стоит жить. Вперед, вперед за светлой надеждой, нельзя дать ей угаснуть, пока она горит в сердце! Пусть легкие сжигает раскаленный воздух, пусть глаза забивает пыль и снег. Сквозь бури, ненастья, ураганы и порывы воздушных потоков, изорвав в клочья одежду, доведя тело до изнеможения, но не погасив в груди сияющий свет, мы дойдем, долетим до своего счастья. Мы найдем ее — свою надежду, свою веру, свою любовь... За них стоит сражаться. А ради подобных переживаний стоит прикоснуться к инди года по версии нашей редакции — игре Journey.



Спортивный симулятор года

2013-й год для спортивных симуляторов не выдался прорывным, привычно пройдя под знаком футбола. Очередные FIFA и PES вышли в срок, дав своим фанатам повод в очередной раз устраивать многостраничные войны на форумах. Фанатизм — сильная штука, потому спорить ни с кем не будем. Просто скажем, что канадский футбольный симулятор все же по чуть-чуть развивается, а японский увяз в болоте и топчется по кругу, не теряя при этом уверенности в себе. FIFA 13 не настолько хороша, чтобы завоевать сердца всех поклонников виртуального футбола, а PES 2013 не настолько плох, чтобы потерять даже самых преданных фанов. Но японцы уже третий год подряд дают канадцам подняться еще на ступеньку выше, а сами при этом остаются на том же уровне. Ждем нового поколения консолей и новых свершений. Пока же победителем в сражении спортивных симуляторов снова объявляется FIFA 13!



Звук года

Никто не станет отрицать, что звук очень важен для создания и поддержания атмосферы. Ключевую роль здесь, конечно же, занимает музыка, но значение различных эффектов тоже весьма велико. Вспомним хотя бы прошлогоднюю Battlefield 3. Игра поразила своей технологией. И не последнюю роль в ней сыграл звук. Мы чувствовали каждый шаг и прыжок, оружие в руках казалось реальным, а очередной выстрел бил по ушам, эхом отражаясь от черепной коробки и заставляя поверить в происходящее. Все это стало возможным благодаря отменно созданным звукам окружения, передвижения и боя.

2012 год звучал очень неплохо. Syndicate вызвал реалистичные, футуристически оформленные колебания наших барабанных перепонок. Halo 4 традиционно показал высокий уровень звукового сопровождения. И недавно удивившая всех третья часть Far Cry тоже порадовала хорошими и реалистичными звуками оружия и окружения. Но впереди всех оказалась неоднозначная Medal of Honor: Warfighter. Что-что, а звук в этой игре действительно был сильным. Создатели MoH вложили немало времени и сил, чтобы оружие в ней звучало реалистично. Они тщательно записывали выстрелы на улице и в помещении, передернули десятки затворов и зафиксировали сотни тонов. Их труды не прошли даром. Глубокий и басистый звук очереди, сопровождаемый грозным эхом, в разы превосходит уже приевшееся стрекотание из Call of Duty. А бег, взрывы, крики... Все это тоже звучит весьма солидно и по-настоящему. Закройте глаза, и поверите в реальность происходящего.

MoH: Warfighter занимает первое место в этой номинации. Она не сильно вырвалась вперед среди конкурентов, но огромная и качественная работа по созданию ее звукового оформления заслуживает похвалы.



Рейсинг года

Рейсинг — весьма интересный жанр в индустрии виртуальных развлечений. Долгие годы такие игры были дешевой, простой и безопасной имитацией жизни гонщика, к которой многие так неравнодушны. Согласитесь, устав от бесконечных выстрелов и взрывов, от отчаянных сюжетных поворотов и жестоких сцен, мы не рвемся в новый бой от нечего делать. Мы запускаем какую-нибудь "гоночку" и просто ездим, наслаждаясь скоростью.

Рейсинги прошли долгий путь, развивая физику, систему контроля, графику и звук. Но главная их цель не изменилась и по сей день — удовлетворить нашу жажду скорости. В 2012 году для этих целей было выделено несколько неплохих игрушек. Среди них и непростая F1 2012, где каждое неосторожное движение руля вызывало целую цепь событий, которая могла привести к полному провалу. И DiRT Showdown, что множеством развлечений отчаянно пыталась пробудить ностальгию по великолепной FlatOut 2. И, разумеется, Forza Horizon.

Все упомянутые игры имеют свои сильные и слабые стороны. Но среди них действительно выделяется только Forza Horizon. Не изменяя традициям серии, она подарила нам прекрасный вид от первого лица, хорошую графику, звук, физику и просто интересные заезды. Когда вместе собираются люди, что приложили руки к созданию таких игр, как Driver, Blur и Burnout, результат получается восхитительным. Игра обзавелась свободным миром и кучей развлечений, при этом оставшись самой собой. И за это FH определенно заслуживает похвалы.

Forza Horizon получает первое место в номинации "рейсинг года".



Графика года

Времена, когда листва на деревьях, вращающиеся колеса и стекающие по монитору капли воды могли удивить, остались в прошлом.

Сегодня, чтобы восхитить привередливого геймера картинкой на экране, разработчикам необходимо задействовать все графические мощности и вложить немалую долю таланта.

В прошлом году Uncharted 3 и Battlefield 3 показали нам самую красивую и самую реалистичную графику. В какой-то степени эти игры по-прежнему остались лучшими, но и 2012 год подарил нам много проектов с прекрасной картинкой. В разгаре боя Max Payne 3 мы находили время подивиться уровню детализации и красивому освещению. Еще была Most Wanted производства Criterion Games, что показала красивый город и тщательно прорисованные машины. Очень громко требовала победы Hitman: Absolution, чья графика хоть и не показала ничего сверхъестественного, но приятно удивила стилем и хорошей прорисовкой.

Но победа заслуженно досталась Far Cry 3. Уже с первого ролика мы проникаемся красотой игры. На протяжении прохождения радуют глаза залитые солнцем джунгли с сочной зеленью и лазурью озер и рек. Оружие в руках поражает количеством мелких деталей и качеством их прорисовки. А каждый персонаж сделан буквально живым. И при этом графическая технология проекта не столь совершенная. Но даже без мощностей Frosbite 2 графика в FC 3 хороша именно благодаря кропотливой работе дизайнеров.

Far Cry 3 Удивляет многими вещами. Эта игра заслуживает похвалы за интересную историю, отличную постановку, актерскую игру, увлекательный геймплей. А за превосходную графику она занимает первое место в этой номинации.



Музыкальное сопровождение года

В этом году основная борьба за право стать главной усладой наших ушей развернулась между тремя проектами, музыкально совершенно не похожими друг на друга, но по-своему уникальными.

Dustforce — замечательный платформер, объединяющий напряженный олдскульный геймплей с мягкой анимацией, необычной графикой, напоминающей легендарную Another World, и ностальгическим музыкальным сопровождением. Композитор по имени Терренс Ли вдохновлялся 8-битной эпохой — его треки напоминают о бесчисленных часах, проведенных в детстве за приставкой. Музыка Dustforce очень спокойна и размеренна, что не совсем соответствует происходящему на экране. Она как бы просит игрока расслабиться и действовать вдумчиво. Ведь только так можно добиться своей цели. Музыка Терренса Ли проста, даже примитивна. Слушать ее на плеере вне компьютера будут только законченные гики. Но для платформера лучшего саундтрека придумать просто нельзя. Бронза уходит к Dustforce.

Долгожданный ремейк первой Half-Life, названный Black Mesa, вышел превосходным во всем, включая музыкальное сопровождение. Молодой композитор Джоэль Нильсен дал новую жизнь старым игровым темам, сочинил и новые. Саундтрек получился, на первый взгляд, "голливудским", слушать его отдельно от игры мало кому захочется. Но есть в нем некая душевность и полное отсутствие ненужного пафоса. Это выводит музыку Black Mesa на второе место нашего хит-парада.

Что касается пальмы первенства, то она была единогласно отдана финальной части главной НФ-трилогии десятилетия. Саундтрек Mass Effect 3 не так шедеврален, как в первой части, но все же более чем удачен. К эпичности прибавилась необходимая размеренность и тонкое чувство настоящего космоса, которое жизненно необходимо этой игре. Четверка штатных композиторов постаралась на славу. А вишенкой на торте стало возвращение в музыкальную вселенную Mass Effect замечательной пост-рок группы Faunts, подарившей титрам игры пронзительный космический инструментал "Das Malefitz". Саундтрек ME3 не зазорно послушать в любое время в любом месте, это превосходная работа для превосходного завершения великой трилогии. Первый приз!



Эльфы:



Предновогодняя суета цветастым торнадо выбила вашего, дорогие читатели, покорного слугу из привычной жизненной колеи и уткнула носом в дюжину приятных, но нелегких в разрешении проблем. Одним из таких праздничных вопросов стала тема январского "Бестиария", ведь атмосфера самого долгожданного праздника плохо уживается с некоторыми гостями рубрики. Действительно, клыки, когти, людоедские наклонности и перманентная антисанитария слабо сочетаются с духом Рождества и Нового года. Поэтому зомби, гноллы, гоблины и прочие милые и пушистые ребята продолжают стоять в очереди. После кратких раздумий мы решили остановиться на существах, наиболее подходящих для сезона подарков, шампанского и поддатых бородатых волшебников с мешком за спиной. Итак, встречайте и приветствуйте игровых эльфов. Если у вас есть на примете более достойные кандидаты в праздничный "Бестиарий", шлите свои соображения ведущему рубрики на пейджер.

История фэнтези и фольклора знает немало видов разнообразных эльфов. К примеру, английский легендариум не делает принципиальной разницы между эльфами и гномами, на берегах Туманного Альбиона все они называются "фейри" — Волшебный народ. Поэтому при прослушивании британских преданий вы запросто можете услышать что-нибудь вроде "из леса вышел свирепый трехметровый эльф с дубиной в лапе, волосатым пузом и рыжими космами под мышками". В игровой индустрии образ эльфа максимально приближен к описаниям Толкина, ведь своими произведениями он сформировал немало устойчивых образов. На экранах мониторов и телевизоров вы вряд ли найдете карликовых существ из популярного комиксового сериала Elf Quest. Расходятся во мнениях игроделы и с голливудскими создателями рождественских комедий: на киноэкранах все чаще можно увидеть писклявых помощников Санта-Клауса (это наш Дед Мороз привык обходиться бесплатной рабочей силой лесных зверушек). У художника Майка Миньолы в комиксах о Хеллбое подземные эльфы напоминают худший кошмар свиновода, в экранизации же они выглядят иначе, как болезненно бледные гуманоиды. А персонажи игр все чаще похожи на знаменитого Леголаса. Игровые эльфы все как один стройные, ухоженные, хороши собой. Особенно это касается эльфиек, но это уже личное мнение автора текста. Хотя игровые лесные обитатели представлены на любой вкус. Наемный убийца Зевран из Dragon Age: Origins, к примеру, вообще неразборчив в связях, и с легкостью может иметь "неуставные отношения" с представителями обоих полов. В ролевых проектах по лицензии Dungeons and Dragons можно встретить полукровок, рожденных в союзе эльфов и людей. Отсюда следует, что эльфы весьма близки людям биологически, ближе, чем какие-нибудь нимфы и русалки. Хотя остроухие гораздо больше воображают и выпендриваются, их гордость, переходящая в гордыню, нередко становиться поводом для кровопролитных войн. Аддон на эльфийскую тематику к пошаговой российской стратегии "Кодекс войны" так и называется — "Высшая раса". Особенно сложные отношения у них с гномами и орками. Хотя в играх по мотивам "Властелина колец" гномы часто выступают союзниками остроухих. В бронебойной троице героев кооперативного экшена The Lord of the Rings: War in the Norh крепыш-гном размахивает топором рядом с изящной эльфийской волшебницей и шустро рубит в клочки замороженных ей супостатов. Нашествие демонов — Пылающего Легиона — заставило лесных обитателей сплотиться с людьми и даже зеленокожими орками в Warcraft 3: Reign of Chaos; перед лицом глобальной угрозы спесивцы умерили свой эмоциональный надрыв и сыгра-

остроухая вольница

ли в спасении Азерота важную роль.

Не составляет труда вспомнить известных эльфийских героев (и не совсем героев), засветившихся в игровых проектах. Со страниц многочисленных романов гиперплодовитого Роберта Сальваторе на игровые экраны шагнул знаменитый темный эльф Дриттц До'Урден. За известного фехтовальщика есть возможность сыграть в мультиплатформенном экшене Forgotten Realms: Demon Stone, там До'Урден кромсает в пыль банду диких троллей в одном из эпизодов. Иллидан из вселенной Warcraft также принадлежит к гордому племени эльфов, на этот раз Ночных. Иллидан демонстрирует геймерам неуемную тягу героев этой статьи к древнему волшебству и запретным знаниям. Ни к чему хорошему, правда, эта тяга его не привела — стал чудищем и изгоем. Упомянутый Леголас также доступен в нескольких достойных играх. В слешере по мотивам третьей серии экранизации Питера Джексона он ловко орудует луком и спаренными клинками. Последнее его появление состоялось совсем недавно, в аркаде LEGO The Lord of the Rings, и там известный герой представлен, как повелось в этой линейке, в комичном ключе. Одна из несомненных удач неоднозначно принятого экшена от третьего лица Hunted: The Demon's Forge — колоритный образ эльфийки Элары. Эта острая на язык дама исполняет роль стрелка и запоминается как меткими стрелами, так и мрачными шуточками. Их диалоги с напарником Кеддоком — вероятно, лучшее, что есть в игре.

Впрочем, имидж эльфов в последнее время претерпел некоторые изменения. Если с легкой руки Профессора Толкина они запомнились как возвышенные мудрые красавцы, то потом пришел усатый поляк Анджей Сапковский, и все испортил. Его эльфы — загнанные в угол вездесущими людьми озверевшие террористы, не щадящие ни стар, ни млад. И даже если поверить пану Анджею, который всячески открещивается от участия в работе над игровой дилогией, следует отметить, что разработчики уловили дух оригинала очень удачно и воспроизвели его во всех аспектах. Эльфы из The Witcher не хороши и не плохи, они просто пытаются выжить и хотя бы частично вернуть былое величие, по которому основательно прошелся людской сапог. Их методы жестоки и эффективны: партизанская война, засады, захват заложников. Эльфийский командир Йорвет из второй части "Ведьмака" получился персонажем, надолго оставшимся в памяти. Так мог бы написать Сапковский: прекрасное лицо и безобразный шрам на нем, свирель в руках и кинжал за поясом. Контраст страшного и прекрасного всегда действует на читателя, зрителя или игрока с одинаковой силой. Про озлобленных и агрессивных ко всему живому эльфийских революционеров писал и российский фантаст Ник Перумов, но ему с игровыми версиями повезло гораздо меньше: экшен/RPG "Алмазный меч, деревянный меч" давно и успешно забыт.

Ареал обитания эльфов обычно определяется однозначно — лес. И чем он древнее, чем меньше в нем бродит грибников с раззявленными ртами — тем лучше. А если остроухие повстречают в своих владениях охотников или лесорубов, то людишкам не поздоровиться. С лесом у эльфийского народа отношения трепетные, он дает им кров, пропитание и даже могучих воинов-энтов для армии лесных эльфов в серии Heroes of Might and Magic. Удар этих древолюдей — погибель для любого агрессора, а пустив в землю корни, они повышают до небес свою защиту. В той же стратегической серии на стороне лесных стрелков служат феи и единороги. А постройки Ночных эльфов из Warcraft и вовсе представляют собой живые исполинские деревья. Причем, в случае необходимости, деревья эти могут надавать по шее любому захватчику. А вот темные эльфы из "Героической" серии предпочитают жить в мрачных пещерах, и свой величественный город строят сверху вниз, прилепив его к своду пещеры, как сталактит. Раса темных эльфов из ролевых игр по лицензии D&D даже получает штрафы к характеристикам,



когда выбирается на поверхность. В знаменитой Baldur's Gate 2: Shadows of Amn реализована довольно интересная деталь: оружие темной подрасы просто рассыпается в пыль при попадании под лучи солнца. Город лесных эльфов из этой же игры удивлял работой художников: прямо на огромных ветвях стояли роскошные дворцы. И спрайтовая двухмерная графика вызывала у геймеров небывалый восторг. И уж совсем невезучие игровые эльфы живут в гетто, как во вселенной Dragon Age. Они считаются существами низшего сорта и терпят от людей, владеющих городами, массу унижений. Впрочем, их "нецивилизованные" лесные родичи также не купаются в роскоши и ведут скромный образ жизни. Какая уж тут роскошь, когда окрестностями уверенно правят наглые и хваткие людишки!



Большое разнообразие эльфийских народов демонстрирует сериал Warlords. Здесь можно взять под контроль армии лесных, темных и высших эльфов. Причем все войска соответствуют сложившимся канонам: лесные крепко дружат с флорой и фауной, темные демонстрируют подлую натуру и мажут клинки ядом, а высшие балуются колдовством, на то они и высшие. В стратегиях эльфы часто выставляют на поле боя друидов, близость к природе позволяет им пользоваться могучей магией и обращаться в хищных животных, что, естественно, не по нраву их противникам. А вот с техникой вообще и с боевыми машинами в частности остроухие дружат слабо, никаких вам танков и гаубиц. В третьей части Warcraft они имеют на вооружении изящного вида баллисту, и тем довольствуются. Основное оружие эльфийских военнослужащих — смертоносный лук, с которым они обращаются крайне умело. В случае рукопашной эльфы найдут, чем полоснуть или уколоть недруга, но по причине изящного телосложения предпочитают держаться от противников подальше. Такая экзотика, как наездницы на тиграх, для Ночных эльфов является обычной кавалерией. Исключение из правил представляют собой эльдары — и садисты темные эльдары из дополнения Soulstorm — в Warhammer 40000: Dawn of War. Эти боевитые ребята вооружены до зубов дальнобойным оружием и разнообразными техническими достижениями, вроде портальной технологии, но тут уж сеттинг обязывает, с луком против огнемета не особо повоюешь.

Игровые эльфы, как и их литературные сородичи, неравнодушны к музыке и поэзии. Они мудры особой, древней мудростью. Отрешенность эльфов от мирской суеты хорошо обыграна в пародийно-юмористическом экшене Overlord. В нем один эльфийский мыслитель стал настолько равнодушен к жизни, что погрузился в длительную дрему, и сквозь его тело начали прорастать древесные корни. Сошедшего с ума философа пришлось утихомиривать игроку с отрядом верных гоблинов-миньонов. Эльфы обычно до предела свободолюбивы и стараются не менять вольный воздух леса на толчею городов. И конечно, эльфы наделены бессмертием, хотя никогда не стесняются брать в руки оружие и этим бессмертием рисковать.

Без эльфов не обошлись такие титаны, как The Elder Scrolls и Disciples, примерить эльфийские уши позволяет немало онлайн-проектов. Игнорировать эльфов игропром не собирается, навскидку можно вспомнить недавно анонсированное самостоятельное дополнение к Might and Magic: Heroes 6. Эльфы без сомнений будут появляться во многих играх самого разного жанра, они будут без промаха стрелять из луков, защищать от охотников зайчиков с белками и высоко задирать свой бессмертный нос. Мы этому только порадуемся, главное ведь — чтобы игры были хорошими.



Алексей Корсаков



— Дверь была открыта, — начал Брайан, — и я подумал...

— Конечно, она открыта, — сказал высокий старик. — Я решил ненадолго открыть магазин сегодня для... ну, вроде как предварительного просмотра. И вы — мой самый первый клиент. Заходите, мой юный друг, и оставьте здесь толику принесенного с собой счастья!

Он улыбнулся и протянул руку. Улыбка была заразительной. Брайан тут же проникся симпатией к хозяину "Нужных вещей".

Стивен Кинг, "Нужные вещи".

Самая обманчивая внешность

Добро пожаловать, уважаемые читатели "ВР", на новогодний парад персонажей компьютерных игр! Устраивайтесь на трибунах поудобнее и приготовьтесь к редчайшему зрелищу, приуроченному наступившему Новому 2013 году! Кто там бубнит про перенесенный на месяц конец света? Пни его хорошенько, вот ты, мальчик в ушанке со звездочкой! Итак, перед вами шагают стройными рядами положительные герои и героини, честь и гордость игропрома. Обратите внимание на выправку, на физическую форму, на пламень в глазах! Не ослепните от блеска белозубых улыбок! А вот устрашающими шагами, от которых сотрясается мостовая, идут злодеи видеоигр. Какая мощь, какой мрачный шарм, сколько величия! Обратите внимание: стая голубей, пролетевшая над их мрачной аурой, упала замертво! Девочка с пакетом чипсов, прекрати показывать фиги Ликвиду Снейку! Что за недоуменный шум и глупые вопросы? Эта компания, которая только что вышла на площадь — тоже достойные персонажи. Вы спрашиваете, что это за чудище? Это достойнейший герой, не сомневайтесь. А вот от тех миленьких лучше держаться подальше. Ну и что с того, если тот мужчина пьяный в хлам? Он — живая легенда, ему можно. А это существо вообще ни на что непохоже? Главное ведь не внешность, она часто бывает обманчивой. А теперь встречайте десятку обладателей самой обманчивой внешности в мире компьютерных и видеоигр!



10. Смерть, игра Darksiders 2

Первое впечатление: всадник Апокалипсиса по определению должен быть бездушной машиной хаоса и разрушения. Любое благородное побуждение должно противоречить самой его сути. Особенно если этот всадник — Смерть (хотя остальные трое тоже не являются теми, с кем приятно разделить купе в поезде до Архангельска). Во второй игре сериала о небесных разборках на смену угрюмому Войне приходит Смерть собственной персоной. И это не старуха с косой, а мускулистый боец в устрашающей костяной маске, обладатель густой иссиня-черной шевелюры и внушающих уважение шрамов. И косы у него, к слову, сразу две. Чтобы, наверное, успешно выполнять — и перевыполнять — план по сбору невинных душ. Именно такой персонаж мог бы сидеть на трубе "Титаника" в ожидании айсберга и сосредоточенно точить обе свои косы.

Верное впечатление: когда всадника Войну жестоко подставили и заперли в небесной тюрьме особого режима, именно Смерть пришел на помощь брату и коллеге. Чтобы доказать невиновность несправедливо осужденного, Мрачный Жнец совершил немало славных деяний в продолжительной игровой компании Darksiders 2. А еще он оказался неожиданно остроумен и, чего уж там, харизматичен.



9. Джон Марстон, игра Red Dead Redemption

Первое впечатление: на Диком Западе, вообще-то, неприятных парней хватало с избытком. Но при одном взгляде на Джона Марстона становилось понятно: этот — один из худших. Вечно хмурое лицо грабителя и убийцы украшает жуткий шрам, в движениях сквозит уверенность хищника. Именно такие суровые мужчины коротают дни в нападениях на почтовые дилижансы и поезда. И, что характерно, Марстон действительно состоял в одной из опаснейших банд своих краев. От его метких выстрелов полегло немало народу, и это были совсем не обязательно крутые нравом шерифы. Страшных грехов на своем жизненном пути главный герой одного из лучших GTA-клонов совершил огромное количество. Образ жизни такой, знаете ли, никуда от совершения грехов не денешься.

Верное впечатление: Марстон накрепко завязал с прошлым. Весь остаток жизни он мечтал провести с любимой женой (тоже та еще особа, замеченная в порочащих связях) и единственным сыном, которого старался воспитать честным малым, и в этом даже преуспел. Стрельбу по атакующим запасы зерна воронам Джон предпочел лихим авантюрам и привольной бандитской жизни. Хозяйством он занялся с усердием и старанием. Отголоски прежней жизни все же нагнали его, но своего тихого семейного счастья он успел отхватить. Образцовый семьянин Джон Марстон находится на девятом месте.

8. Разиель, серия игр Legacy of Kain

Первое впечатление: вампиры в большинстве случаев, по крайней мере, симпатичны внешне. Разиель, герой серии приключенческих экшенов в готичном антураже, также некогда был красавчиком вампиром. У него даже выросли аккуратные крылья в процессе эволюции. Но предводитель кровососов с говорящим именем Каин в порыве зависти искалечил Разиеля, своего верного слугу, и бросил его в Озеро Мертвых. Так как вода для вампиров смертельна, полежав на дне водоема, в красоте бывший офицер Каина никак не прибавил. Когда его оживил для своих целей Старший бог, Разиель представлял собой печальное зрелище. Посиневший иссохший призрак с горящими глазами, тощими когтистыми конечностями, и обрывками крыльев за спиной хорошо бы сгодился для профилактического запугивания детишек, уверенных, что курить в двенадцать лет — вкусно и полезно. Ужас, летящий на обрывках крыльев! Чего стоит только полное отсутствие нижней челюсти, элегантно прикрытое своим же изодранным родовым флагом.

Верное впечатление: Разиель в прошлой, людской жизни был доблестным паладином, и до того, как его обратили в вампира, успел победить немало любителей кровушки. Став упырем, он верой и правдой служил Каину, даже выросшие крылья сразу же продемонстрировал своему повелителю, за что и поплатился. А превратившись в искалеченное чудовище, Разиель начал охоту за многочисленными вампирами мира Носгот. Люди ему были без надобности и при встрече даже падали ниц, как перед божеством. Страхолюдный Разиель извел огромное количество монстров, сам являясь монстром.

7. Виктор "Салли" Салливан, серия игр Uncharted

Первое впечатление: меньше всего верный спутник авантюриста Нейтана Дрейка, такой же авантюрист Салли, похож на честного человека и на преданного друга. А похож он, сказать по чести, на продавца краденой видеотехники. Ухоженное немолодое лицо и гордая осанка не добавляют Салли очков доверия со стороны окружающих. Да и основное его занятие — охота за сокровищами — способствуют тому, что Салли воспринимается игравшими в отличные игры серии Uncharted в первую очередь как в меру скользкий проныра с фигой в кармане. Да и в самой первой части он, казалось бы, предает Дрейка и начинает работать на злодеев, но...

Верное впечатление: Виктор Салливан неожиданно оказывается верным другом и соратником. Сопровождая Нейтана в его многочисленных похождениях, он многократно рискует своей бесценной жизнью. Он участвует вместе с главным героем в безнадежных драках, дальних походах и опасных исследованиях древних сокровищниц. И после нескольких часов игрового процесса ни один геймер уже не сомневается: Салли — парень что надо. Несмотря на хитрую сицилийскую улыбочку.

6. Ариэль, игра Fallen Lords: Condemnation

Первое впечатление: испанский слэшер Fallen Lords о жестокой войне ангелов, демонов и неупокоенных мертвецов среди жуткого недостатка бюджета демонстрировал по крайней мере одно выдающееся достоинство: прекрасную работу над дизайном персонажей. На стороне ангельской армии в смертельный бой шел маг Ариэль. И все бы ничего, да только Ариэль имел вид малыша-херувимчика с положенными по уставу крылышками. Особо лихой вид придавал ему старомодный летный шлем и потрепанная одежонка. Такого ангелочка хочется потрепать по щеке и угостить чем-нибудь вкусненьким. Никаких ратных подвигов от него не ожидается по определению. Таким бы только пулять стрелами Амура в зазевавшихся молодых людей.





Верное впечатление: Ариэль страшен в драке! Учитывая, что иметь дело ему приходиться с уже однажды умершими, страшными телом и душой воинами, а также с пламенными демонами, этот герой проявляет чудеса доблести и боевого искусства. Вырезать отряд могучих чудовищ или устроить массакр в городе неупокоенных — для Ариэля дело обыденное и привычное. Размер не имеет значения, если у тебя смекалка, крылышки и шлем летчика на светлой голове.

5. Маленькие Сестрички, серия игр BioShock

Первое впечатление: по темным улицам и закоулкам умирающего города Рапчур бродят ангелоподобные юные создания, будто сбежавшие из старинного детского утренника. Нарядные платьица с оборочками и бантами, звонкий детский голосок, милые личика. Как же чудесные десятилетние девочки попали в это жуткое место, разоренное страшной гражданской войной обезумевших горожан? Нужно срочно их спасать, выводить в безопасное место, поить чаем, угощать печеньем! Правда, не совсем понятно, зачем они сжимают в своих маленьких ручках странного вида шприцы в половину собственного роста? И почему у них горят глаза? И что за здоровяк в водолазном костюме грузно топчется неподалеку?

Верное впечатление: Маленькие Сестрички — не что иное, как генномодифицированные мутанты; внутри их маленьких тел скрывается неприятного вида личинка-имплантат. Увидев мертвое тело жителя Рапчура, Сестричка радостно вопит "это же ангел!" и вонзает в усопшего гигантскую иглу. Откачав вместе с кровью драгоценное вещество "Адам", девчушка может привести неподготовленного зрителя в шок, с радостными комментариями снимая пробу с полученной красной жидкости. Такова их основная жизненная функция по задумке управителей города.

4. Самозванка. Игра "Мор. Утопия"

Первое впечатление: молодая и хрупкая девушка Клара, также известная под прозвищем "Самозванка", появилась в объятом страшной чумой городе, выбравшись из открытой могилы. В грязи и сырости начался ее путь по городу, в котором правит Песчаная язва, преступники и крысы. Если бы случайный прохожий посмотрел на нее, проходя мимо, он мог бы сказать лишь что-нибудь про расплодившихся лиц без определенного места жительства. Или пожаловался бы на засилье воровок и мошенниц. Так или иначе, Самозванка вызывает первые ассоциации с многообразным антисоциальным элементом.

Верное впечатление: как известно, тяжелые времена нередко рождают великих людей. Обреченный, задыхающийся от трупного смрада город породил ангела или демона, это смотря с какой стороны посмотреть. Клара способна спасти смертельно больного и с такой же легкостью убить человека без помощи оружия, не прикоснувшись к нему. Она способна даже на большее: заставить человека говорить чистую правду. По улицам степного города шагает уже не человек, а нечто большее. Клара-Самозванка.

3. Форд Круллер, игра Psychonauts

Первое впечатление: именно такие шустрые старикашки успевают повсюду совать свой длинный нос в нашей повседневной жизни. Они доводят до белого каления своими бредовыми советами. Они могут часами бормотать что-то про былые времена. Они ценят вино и домино. Коэффициент их полезного действия давно ушел в минусовую шкалу. Форд Круллер из одной из лучших приключенческих аркад Вселенной при первом знакомстве может произвести именно такое впечатление. Это болтливый пенсионер, служивший некогда спецагентом-психонавтом. Живет он в подземной лаборатории под учебным лагерем для юных психонавтов. Правда, по всему лагерю можно встретить подозрительно похожих на Круллера дедков: в столовой как повара, на пристани как смотрителя, в парке как уборщика...

Верное впечатление: дедушка Круллер — один из сильнейших психонавтов, и вовсе не собирается отходить от дел по причине преклонного возраста. В его лаборатории расположен кусок метеоритного металла-пситаниума. Чудесные свойства пситаниума хранят поврежденную в бою психику Форда от полного распада, но отлучаться небезопасно. Он успешно корректирует операции молодежи, не выходя из подземелья. Главный герой игры Раз видит Круллера в подсознании. Там старик Форд вылезает прямо из уха Раза и дает бесценные советы. А на финальный сюжетный бой пенсионер является лично, прикрепив к спине кусок пситаниума и элегантно планируя над землей. Эх, старикам везде у нас почет!

2. Йода, игра Star Wars: Battlefront 2

Первое впечатление: больше всего магистр Йода похож, извините, на состарившегося, позеленевшего от курения Чебурашку. Да, присмотревшись, можно заметить свет мудрости в глазах. Да, его постоянное спокойствие и легкая флегматичность вызывают невольное уважение. Да, в неверно составленных фразах можно найти много полезных советов и просто умных мыслей на тему устройства Вселенной и баланса сил Света и Тьмы. А Чебурашка меж тем отличился лишь одной глубокой мыслью: "Гена, давай я понесу чемодан, а ты понесешь меня!". Но все же от улыбки при первом взгляде на магистра Йоду трудно удержаться. Зато именно таким он полюбился уже нескольким поколениям любителей кино. Геймерам он, без сомнений, полюбился тоже именно таким.

Верное впечатление: Йода преображается, когда дело доходит до драки. Глазам трудно уследить за крохотной фигуркой, разящей врага световым клинком. Невероятная быстрота и ловкость компенсируют малые габариты. Высочайшие прыжки сбивают с толку неприятельских стрелков. Сила, доступная магистру, способна творить чудеса, от которых содрогаются планеты. К сожалению, список игр, в которых можно увидеть Йоду, краток. А вот в массовых битвах экшена Battlefront 2 — пожалуйста, станьте ненадолго могучим, но скромным джедаем Йодой.

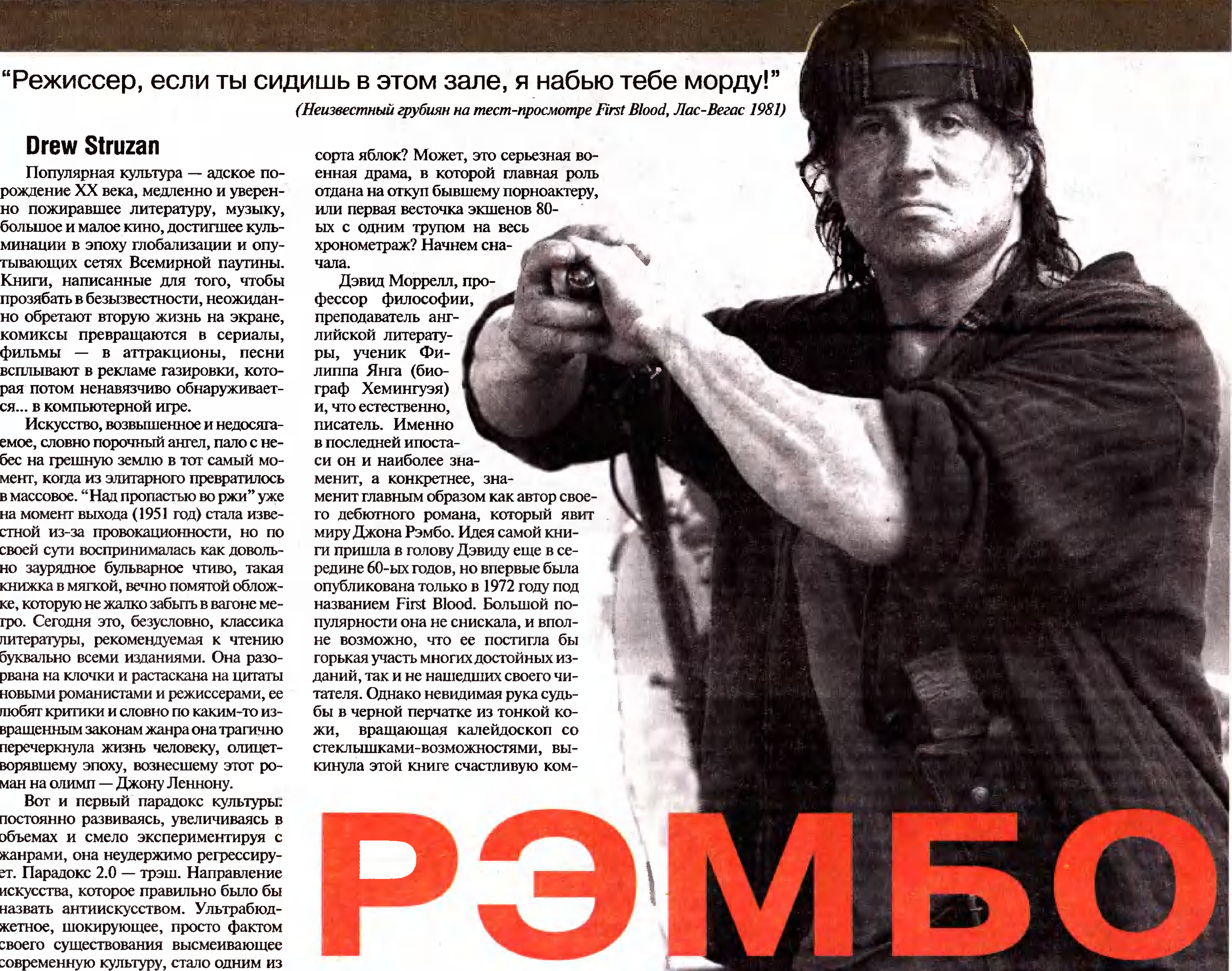
1. Макс Пейн, игра Max Payne 3

Первое впечатление: Макс Пейн, грустный ироничный детектив, полюбился за первые две части культовой финской игры. В третьей части разработчики из Rockstar смогли удивить поклонников (многих неприятно удивить) новым образом героя. Макс просто-напросто постарел и спился. Увидав Макса в главах-флешбеках, можно заметить, как стерлось и износилось его знаменитое кожаное пальто. И вместе с ним стерся и износился сам Пейн. При первых минутах игры может показаться, что легендарный стрелок вот-вот по велению скрипта отправиться клянчить недопитое пиво у местной молодежи. При переезде в Бразилию, Макс не завязал с выпивкой и таблетками, и хотя он устроился на работу, всегда был изрядно помят. И даже когда он вышел на финальную тропу войны, отрастил бороду, побрился наголо и протрезвел, то все равно был похож на бомжа, утащившего гавайскую рубаху.

Верное впечатление: Макс Пейн все тот же. Он исполнен здорового цинизма и мрачной философии. Он способен разить без промаха, расстреливая десяток бандитов во все таком же эффектном рапиде. Он безжалостен к преступникам всех цветов кожи и социального статуса. Но при этом он способен рисковать жизнью за первого (ну ладно, не первого, пускай за третьего) встречного. Макс Пейн — все тот же герой нашего времени. Пусть и с трехметровым перегаром и неприглядной щетиной.

Алексей Корсаков





"Режиссер, если ты сидишь в этом зале, я набью тебе морду!"

(Неизвестный грубиян на тест-просмотре First Blood, Лас-Вегас 1981)

Drew Struzan

Популярная культура — адское порождение XX века, медленно и уверенно пожиравшее литературу, музыку, большое и малое кино, достигшее кульминации в эпоху глобализации и опутывающих сетях Всемирной паутины. Книги, написанные для того, чтобы прозябать в безызвестности, неожиданно обретают вторую жизнь на экране, комиксы превращаются в сериалы, фильмы — в аттракционы, песни всплывают в рекламе газировки, которая потом ненавязчиво обнаруживается... в компьютерной игре.

Искусство, возвышенное и недосягаемое, словно порочный ангел, пало с небес на грешную землю в тот самый момент, когда из элитарного превратилось в массовое. "Над пропастью во ржи" уже на момент выхода (1951 год) стала известной из-за провокационности, но по своей сути воспринималась как довольно заурядное бульварное чтиво, такая книжка в мягкой, вечно помятой обложке, которую не жалко забыть в вагоне метро. Сегодня это, безусловно, классика литературы, рекомендуемая к чтению буквально всеми изданиями. Она разорвана на клочки и растаскана на цитаты новыми романистами и режиссерами, ее любят критики и словно по каким-то извращенным законам жанра она трагично перечеркнула жизнь человеку, олицетворявшему эпоху, вознесшему этот роман на олимп — Джону Леннону.

Вот и первый парадокс культуры: постоянно развиваясь, увеличиваясь в объемах и смело экспериментируя с жанрами, она неудержимо регрессирует. Парадокс 2.0 — трэш. Направление искусства, которое правильно было бы назвать антиискусством. Ультрабюджетное, шокирующее, просто фактом своего существования высмеивающее современную культуру, стало одним из самых ярких составляющих последней. С титров фильмов Родригеса и Тарантино сходит больше голливудских звезд, чем с ковровых дорожек мировых кинофестивалей. Инди-муви и трэш, андеграунд и террористическая ячейка в тылу современного искусства стали фарватером моды.

Начиналась эта история с устрашающих кинотеатров, нескольких фильмов по цене одного билета и постеров, ставших сегодня предметом коллекционирования наравне с живописью или, скажем, "сабмаринерами" Джеймса Бонда. Многие художники сделали себе имя именно на этих величественных межгалактических кораблях, футуристических гоночных машинах и готических замках в лучах громадных молний, смотрящих на нас с плакатов. Эталонные арты Дрю к "Звездным войнам", "Индиане Джонсу", "Бегущему по лезвию" обязаны своим вдохновением именно этим бесчисленным, безликим и забытым ныне фильмам.

Есть в портфолио у художника-вундеркинда еще одна работа, достойная упоминания. На фоне ночного неба и густого девственного леса стоит ярко освещенная фигура. Черные кудри, брови домиком, полный шекспировского драматизма сосредоточенный взгляд, нос горбинкой, из многочисленных порезов сочится кровь, скулы, высеченные из Карельского гранита, и набухшие вены. На нем грязная майка алкоголичка, в руках монструозный М60 и пулеметная лента вместо портупеи. Все правильно, перед нами Джон Рэмбо.

Don't push it or I'll give you a war you won't believe

С чего начать рассказ о фильме, чей герой получил свое имя от названия сорта яблок? Может, это серьезная военная драма, в которой главная роль отдана на откуп бывшему порноактеру, или первая весточка экшенов 80-ых с одним трупом на весь хронометраж? Начнем сначала.

Дэвид Моррелл, профессор философии, преподаватель английской литературы, ученик Филиппа Янга (биограф Хемингуэя) и, что естественно, писатель. Именно в последней ипостаси он и наиболее знаменит, а конкретнее, знаменит главным образом как автор своего дебютного романа, который явит миру Джона Рэмбо. Идея самой книги пришла в голову Дэвиду еще в середине 60-ых годов, но впервые была опубликована только в 1972 году под названием First Blood. Большой популярности она не снискала, и вполне возможно, что ее постигла бы горькая участь многих достойных изданий, так и не нашедших своего читателя. Однако невидимая рука судьбы в черной перчатке из тонкой кожи, вращающая калейдоскоп со стеклышками-возможностями, выкинула этой книге счастливую комбинацию. Она была экранизирована и мгновенно обернулась сенсацией и бестселлером. Сегодня те жалкие пятнадцать тысяч первоначального тиража вызывают лишь смех и нешуточную коллекционную лихорадку.

Идея романа затрагивает очень актуальный и болезненный в то время вопрос: войну во Вьетнаме и неотделимый от него "Вьетнамский синдром". Как некогда Хемингуэй и Ремарк стали символами "потерянного" послевоенного поколения, изображая трагедии восемнадцатилетних циников, погибших на полях сражений, даже если их оболочки вернулись домой, так и Моррелл обращается к этой теме, только, увы, на фоне новой войны. Долгими вечерами писатель разговаривал с ветеранами, слушал про их страхи, ночные кошмары и душевные истязания, много работал с этим материалом, пока, наконец, в один из солнечных сентябрьских дней Джон Рэмбо не отправился в первую командировку во Вьетнам.

Сюжетная линия начинается с возвращения Джона в свою страну. Он ветеран кровавой войны, побывавший в плену, удостоенный высших наград за мужество и отвагу, который возвращается домой. Там его не ждет уважение, слава или хотя бы признание той жертвы, которая была принесена своей стране. Американское общество за долгие годы вялотекущего конфликта прошло путь от чувства патриотического долга до яростных антивоенных демонстраций конца 60-ых годов. "Дети цветов" перенесли свое презрительное отношение к правительству на простых солдат.

Именно поэтому Джон с простым тюком на плече и в куртке М-65 с нашивкой в виде флага — нежданный гость в любом месте, пусть даже спокойном и провинциальном. "Он стоял у бензоколонки на окраине города Мэдисон, штат Кентукки, вытянув вперед руку в надежде, что его подберет машина, и потягивал кока-колу из большой бутылки; возле его ног лежал спальный мешок, и кто бы мог подумать, что через день, во вторник, на него будет охотиться вся полиция округа Бэзэлт".

Начальник полиции Уилфред Тисл без объяснения причин сажает его в машину и отвозит за пределы города с недвусмысленным приказом не возвращаться. Уставший от отношения, словно к преступнику без преступления, Джон возвращается в город. Это оборачивается арестом и приговором к кратковсрочному заключению за бродяжничество (в то время очень популярная статья — формальная причина для арестов хиппи и MG-байкеров). Терзаемый ужасами прошлого, он принимает обычную процедуру стрижки как еще одну пытку в плену, совершает убийство полицейского и вырывается с участка. Тисл собирает всех сотрудников и отправляется в погоню за преступником. Лишь позже он узнает, что столкнулся с "зеленым беретом" и диверсантом-профессионалом. К тому времени все его люди погибнут, а ему самому лишь чудом удастся избежать той же участи. С этого момента на Рэмбо начинается настоящая охота, он словно загнанный зверь будет убегать от всей полиции штата и национальной гвардии. Приняв неравный бой, он пойдет до самого конца, и финал истории переживут очень немногие.

Очень показательно на этом фоне выглядит полковник Самуэль Траутмэн (представитель от военного ведомства, который появится для урегулирования конфликта), названный в честь дядюшки "Сэма". Именно полковник отвечал за подготовку Джона, его навыки убийцы и негласный лозунг "сомневаешься — стреляй". Символически — это прямоходящая метафора военной машины, перемалывающая людей и превращающая их в роботов. Она создает, она и способна их уничтожить. Та роль, которую сыграет Траутмэн в судьбе Рэмбо, — яркое тому подтверждение.

Однако естественный путь настоящего бескомпромиссного творчества не всегда идеально ложится на блестящие отполированные рельсы кинобизнеса Голливуда.

A One Man War

Если книга была написана и опубликована в пику актуальности войны и ее последствий, то экранизация последовала лишь в 1982 году. В этом кроется один из главных упреков в адрес фильма: описывая судьбу искалеченного войной человека и проблемы адаптации в обществе, он, в сущности, уже не мог рассказать ничего нового. Многие критики вообще не воспринимали его всерьез, указывая на вторичность сюжета и простые шаблонные роли.

К середине 70-ых под нажимом Голливуда негласный запрет на злободневную тему был снят, и всемирно известные режиссеры, вместе с их менее знаменитыми коллегами, начали соревнование за пальму творческого первенства. В авангарде следовал Коппола со своим амбициозным "Апокалипсис сегодня", и победа, несомненно, принадлежала бы ему, если бы не многочисленные

чуть ли не мистические сложности в процессе съемок. Так или иначе, но первым оказался никому на тот момент неизвестный Майкл Чимино со своей трехчасовой драмой "Охотник на оленей" (1978). Она привела общество в настоящий шок, впервые сорвав маску и обнажив хищный оскал бессмысленной кровавой бойни. Ее обескураживающая искренность и подлинный трагизм стоит на фундаменте настоящей драмы, которая разыгралась в процессе съемок.

Однако косвенно всех опередил Мартин Скорсезе, представивший "Таксиста" с Робертом Де Ниро в главной роли еще в 1976 году. Хотя речь в нем идет не о самом военном конфликте, он, тем не менее, непосредственно с этой темой пересекается. Сюжет рассказывает о проблемах возвращения в общество вьетнамского ветерана. Последовавшие за "Первой кровью" "Взвод" Стоуна и "Цельнометаллическая оболочка" Кубрика и вовсе полностью исчерпали эту тему.

Фильм начинается с путешествия Джона по США. Куда бы ни ступала его нога, нигде его не ждет радушный прием, и даже семья боевого товарища не испытывает к нему никаких чувств, кроме желания забыть и вычеркнуть из памяти все события и всех людей, которые напоминают о вчерашнем кошмаре. В конце концов, дорога приводит уставшего ветерана в сонный одноэтажный городок в штате Вашингтон. Потрясающий кадр оператора Эндрю Лазло выхватывает панораму местности и небольшую вывеску населенного пункта с ироничным названием "Надежда". Может, именно здесь бывший солдат, наконец, обретет покой и убежище, но "Надежда" не принесет Рэмбо искомого.

В книге и фильме место расположения города не совпадает, разве что в находится он в обоих случаях на территории США. На самом деле населенный пункт с таким названием действительно существует и находится... в Канаде, в Британской Колумбии. Возможно, это своеобразная дань уважения корням писателя, тем более провинция неотличима от аналогичных мест на севере Америки. Стоит он и по сей день, а улицы поразительным образом так и не изменили своему первоначальному виду. Теперь это излюбленное место туристов, о чем скромно намекает большой билборд в виде постера к фильму, но с зияющей пустотой вместо лица Рэмбо.

Режиссером картины является талантливый, но малоизвестный Тед Котчефф, а соавтор сценария — сам Сильвестр Сталлоне. В комментариях к режиссерской версии он описывает свое видение главного героя, как "обиженного на весь мир невоспитанного ребенка, несправедливо обделенного любовью своей страны". Позже он проведет аналогию между Рэмбо и Франкенштейном, а полковника Траутмэна сравнит с доктором, создавшим жуткое существо.

Как уже отмечалось, фильм является экранизацией книги, и, как это часто бывает, в повествование внесены значительные изменения. Некоторые сцены пересмотрены либо просто отсутствуют, сокращены диалоги, часть сюжетных линий изменена и, в частности, переписана концовка. По большому счету, это обычная работа по адаптации книжного материала к большому экрану.

Наибольшей проблемой является удаление небольших фрагментов романа, которые на первый взгляд не кажутся принципиальными, но на деле являются стержнем мотивации различных персонажей. Безусловно, точкой невозвращения для Джона явилось убийство полицейского в участке, и именно этим объясняется настоящая охота, объявленная на него с самого начала. В кабинете Тисла на столе можно заметить награды, которые получены во время войны в Корее, он сам бывший солдат и именно это помогло избежать ему гибели в книжном варианте. Также этим объясняется личная неприязнь к "зеленому берету", чему в довершение всего поспособствовало убийство кинолога, близкого друга шерифа. Такие моменты не захвачены оком камеры, потому что вовсе отсутствовали в сценарии, размывая тем самым смысл поступков главных героев.

В первоначальном варианте хронометраж фильма был почти в два раза больше, но в последующем был сокращен под нажимом Сталлоне. В результате "Первая кровь" обрела свои привычные 93 минуты повествования, был доснят очень важный монолог Рэмбо в конце фильма, полностью переделан сам финал. В последовавшей через годы режиссерской версии эта сцена восстановлена. Как бы там ни было, именно First Blood впервые создал прецедент "классической" продолжительности экшен-фильмов равной полтора часам.

Картина не может похвастаться слишком сложными и детально проработанными ролями, поэтому и не замахивалась всерьез на "Оскар". Однако поражает просто сумасшедший интерес к персоне Рэмбо. На этапе подготовки к съемкам в качестве кандидатов на роль рассматривалось практически все голливудское "созвездие": Роберт Де Ниро, Джефф Бриджес, Крис Кристофферсон, Джеймс Гарнер (настоящий ветеран корейской войны), Боб Нолти, Майкл Дуглас, Аль Пачино, Дастин Хоффман, Джон Траволта, Клинт Иствуд и Стив МакКуин.

Это далеко не весь список, но глядя на указанные имена невозможно отрицать, что сценарий воспринимался более чем серьезно, а сама роль стала причиной чуть ли не гладиаторских боев в голливудской раздевалке. Как мы знаем из истории, всех победил "Итальянский жеребец".



Первоначальный бюджет картины составлял довольно демократичные одиннадцать миллионов долларов и возрос до семнадцати из-за незапланированного увеличения продолжительности съемочного процесса. Сталлоне сам исполнял трюки в ходе работы над фильмом и даже сломал себе 3 ребра во время прыжка со скалы, поэтому, по его словам, ему было "совсем несложно изображать боль в этой сцене". Несмотря на очень холодную погоду, актер часами снимался в одной майке, в том числе и в воде, но так и не заболел.

После монтажа был проведен пробный показ в Лас-Вегасе. Фильм был благосклонно воспринят публикой, но именно тогда Котчефф понял, что оригинальную концовку ему не отстоять. Такие "мелочи" уже ничего не меняли, международные права на фильм выкупили через пять минут после показа, это был триумф. Сборы превысили сто двадцать пять миллионов долларов, книга стала бестселлером, а Рэмбо — первым героем целой эпохи экшенов, где будут позже блистать Арни, Уиллис и Ван Дамм.

Averages 2.59 killings per minute

Более четырехсот убийств будет совершено в последующих фильмах о приключениях Рэмбо. Этот впечатляющий результат отражен ровным и красивым подчерком на почетном месте в книге рекордов Гиннеса.

Если в США франшиза получила известность благодаря вот таким занятным урокам математики, то в СССР выход частей совпал с началом видеобума на западное кино (чаще всего категории В), что моментально их обессмертило, по пути вознеся до небес первых переводчиков пиратской VHS-продукции Володарского и Гаврилова. С тех пор Рэмбо станет кумиром всей молодежи Советов.

"Рэмбо: Первая кровь 2" вышел на экраны в 1985 году и со скоростью торнадо приобрел известность из-за зашкаливающего насилия. Бюджет вырос до сорока четырех миллионов при трехстах миллионах сборов по всему миру. Действие на этот раз разворачивается непосредственно во Вьетнаме, куда Рэмбо направляют для выполнения секретного задания.

"Рэмбо 3" — 1988 год. Заключительная часть классической трилогии. Вновь возросший (до шестидесяти трех миллионов) бюджет и уже более скромные сборы в виде $190 млн. Популярность франшизы стала клониться к закату, а в конкурентах появился достойный соперник — "железный Арни". На этот раз на уроке занимательной географии мы отправимся в Афганистан, где, помимо исследования местных достопримечательностей, Рэмбо займется освобождением взятого в плен полковника Траутмэна. Именно того самого, который отвечал за подготовку, а позже и руководил элитным отрядом, куда входил Джон.

Прошло время, и настали современные нулевые. В "клубе 27" зажглись еще 2 звездочки — Кобэйна и Вайнхаус, был совершен прыжок из стратосферы и решена "задача тысячелетия". Находясь все эти годы в тени и ничем не выдавая своего незримого присутствия, "Слай", оказывается, лелеял амбициозный план...

В ходе программы реабилитации экшенов 80-ых Сталлоне проявил неожиданную прыткость и создал не только новый биологический подвид боевика, что вылилось вот уже в две части "Неудержимых" (в духовке третья), но и реанимировал на этом тернистом пути "Рокки" и "Рэмбо". Акция смелая, дерзкая и успешная.

"Рэмбо" (2008) — крайний фильм во франшизе; последним, судя по сводкам с фронтов, назвать его не получится. На этот раз дорога приводит уставшего от войн солдата в сердце Таиланда, где он хочет, наконец, обрести покой, но у судьбы на этот счет будут другие планы.

По всем параметрам это крепкий боевик с взрывающимися головами, отрывающимися ногами и руками. В процессе просмотра у многих зрителей может возникнуть общая мысль попросить Рэмбо не стрелять по людям, пускай и нехорошим, из Browning M2 cal.50, предназначенного на самом деле для поражения бронированной техники и подавления сильно защищенных огневых точек, но его по-прежнему печальный взгляд с пугающими маниакальными проблесками наверняка их остановит.

В итоге нас ожидает новый рекорд (двести тридцать шесть тушек) и приятные $113 млн. в кармане Lionsgate and Co. Еще одним знаковым событием станет то, что впервые в фильмографии "Рэмбо" Сталлоне не только уничтожал врагов самыми изощренными способами, но и умудрялся параллельно сидеть в кресле режиссера, снимая фильм по своему сценарию.

As Time Goes By

Уже буквально со второй части все нравственные вопросы, поднятые First Blood, будут смыты потоками бутафорской крови. Переломным моментом станет коммерциализация и последовавший следом конфуз: теперь уже Дэвид Моррелл писал свои романы по мотивам фильмов, которые получили свою жизнь благодаря книге. Круг замкнулся и родился новый продукт популярной культуры.

Андрей Иванов



Кинопрокат января:

новогодние сеансы и прочие радости



Когда в ушах еще звенят выстрелы новогодних хлопушек, а в глазах пляшут огоньки на многочисленных красавицах-елках, невольно вспоминаются простые и искренние стишки из детства, в которых главным героем обычно становился добрый Дедушка Мороз. И во всенепременном мешке дед этот приносил долгожданные подарки: сладости, игрушки и прочие атрибуты простого детского счастья. Для киноманов он заготовил несколько другие подарки: январские премьеры на любой вкус и в немалом количестве. Ниже по тексту — краткий обзор минского кинопроката со вкусом шампанского.

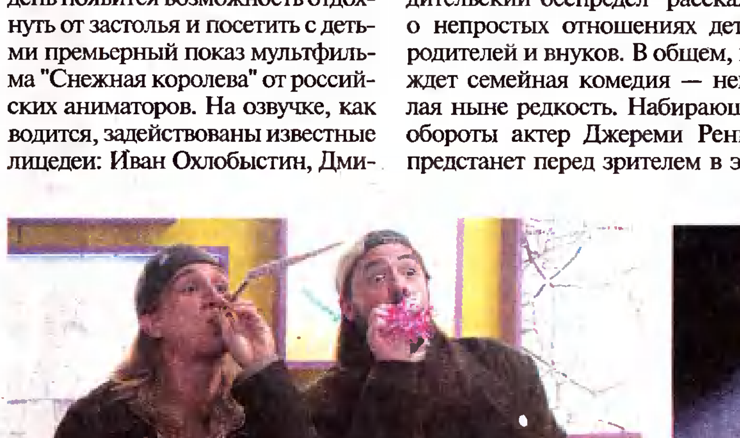
И в первый же день 2013 года Водяной Змеи нас ожидают незаурядные, как минимум, фильмы. Масштабный комедийный проект Movie 43 даст возможность оценить труды отряда режиссеров и целого батальона голливудских звезд. Среди опытных создателей этого сборника отдельных новелл о жизни самых разных представителей американского общества числится, к примеру, Питер Фарелли, который вместе с братом Бобби поставил в лучшие свои годы такие хиты, как "Тупой и еще тупее" и "Все без ума от Мерри". В актерских рядах фильма засветились Хью Джекман, Джерард Батлер, Холли Берри и другие обладатели недвижимости на Беверли-Хиллз. В этот же праздничный день появится возможность отдохнуть от застолья и посетить с детьми премьерный показ мультфильма "Снежная королева" от российских аниматоров. На озвучке, как водится, задействованы известные лицедеи: Иван Охлобыстин, Дмитрий Нагиев и многоопытный Юрий Стоянов. Сюжет освещать нет никакого смысла, он надоел всем еще в раннем детстве, хорошо хоть тематика подобрана своевременно. Также в первый день года стартует весьма нетривиальный приключенческий фильм "Жизнь Пи" от режиссера Энга Ли. В нем история пойдет о пареньке, который после кораблекрушения был вынужден делить спасательную шлюпку с бенгальским тигром, гиеной и некоторыми другими братьями нашими меньшими. Энг Ли известен как весьма разноплановый режиссер, на его счету породивший волну подражаний оскароносный "Крадущийся тигр, затаившийся дракон", не самая худшая экранизация "марвеловских" комиксов "Халк" и ковбойский эпос "Горбатая гора". Есть вероятность, что с рассказом о непростых отношениях в шлюпке он отлично справиться.

С 10 числа в прокате триллер "Джек Ричер", в котором речь пойдет о похождениях частного детектива. Детектива исполнил не кто-нибудь, а сам Том Круз. 10-го же на экранах появится комедия с экс-КВНщиком Александром Ревой "Дублер", речь там пойдет о погружении в качестве дублера знаменитости случайного человека в опасный мир шоу-бизнеса и гламура. Свое видение российской классики от Льва Толстого в этот же день представят британские кинематографисты с "Анной Карениной". Мужскую главную роль исполнил Джуд Лоу, а в ожидании поезда — Кира Найтли. А если серьезно, то весьма любопытно, насколько удачной окажется работа англичан над сложным и многогранным произведением из страны медведей и балалаек.

17 января появится возможность посетить новую актерскую работу комедианта старой закалки Билли Кристалла. Комедия "Родительский беспредел" расскажет о непростых отношениях детей, родителей и внуков. В общем, нас ждет семейная комедия — немалая ныне редкость. Набирающий обороты актер Джереми Реннер предстанет перед зрителем в этот же день в кинофэнтези "Охотники на ведьм". В соответствии с веяниями моды, это "взрослая и продленная" версия сказки о Гансе и Грете, которые на свою беду забрели в лесной домик из пряников. В домике, как известно, жила плотоядная ведьма, и детишки ее весьма удачно загубили. Фильм расскажет о повзрослевших Гансе и Грете, которым очень уж понравилось мучить бедных людоедок-ведьм. 17.01.13 в прокат попадет переделанная под последнюю технологию трехмерных эффектов диснеевская полнометражка "Корпорация монстров в 3D", один из лучших, по нашему скромному мнению, мультфильмов за последнюю четверть века. Долгожданная, не побоюсь этого слова, новая работа Квентина Тарантино "Джанго освобожденный" появится на экранах в этот же день. Новая работа Квентина расскажет об охотнике за головами, беглом рабе Джанго. Действие, как вы наверняка уже поняли, разворачивается на Диком Западе. В ролях — сплошь ребята проверенные: Джейми Фокс, Кристоф Фальц (тот самый гестаповец из "Бесславных ублюдков"), Леонардо Ди Каприо, Сэмюэл Джексон. Главное, чтобы фильм больше походил на "Ублюдков", а не на невнятного "Билла".

Последняя работа маэстро Стивена Спилберга — биографический фильм "Линкольн" — доберется до минских кинотеатров 24.01.13. Речь пойдет о шестнадцатом президенте США, гражданской войне и так далее. Триллер "Охотники на гангстеров" появится на экранах в этот же день и расскажет о тайном отряде полиции, противостоящем могучим гангстерам в Америке послевоенного периода. Из известных имен можно выделить старика Ника Нолти, Джоша Бролина, Роберта Патрика и Шона Пенна. Михаил Галустян (почти исчерпавший кредит зрительского доверия) представляет свою новую комедию "Билет на Vegas" также 24-го числа. О чем там пойдет речь — абсолютно не важно, главное, чтобы не получилось как всегда.

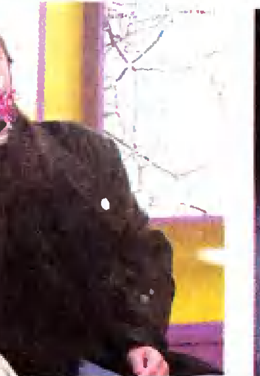




Добрый детский мультфильм "Диномама" появится перед зрителем 31 января. Эта совместная работа аниматоров США и Южной Кореи расскажет о приключениях детишек в дебрях времени и о дружбе с тираннозавром-мамашей. Криминальная комедия "Реальные парни" с неутомимым Аль Пачино стартует в прокате также 31-го. В ней мы сможем наблюдать приключения престарелых, но бодрых киллеров. Совсем уж необычное видение шекспировского сюжета можно увидеть в комедии "Тепло наших тел". С 31 января перед зрителем — история любви девушки и парня-зомби в постапокалиптическом мире. Смотрите на свой страх и риск. Более привычное кино — боевик "Паркер" с крепышом Джейсоном Стэтхемом — смотрите в этот же день. И завершает январский кинопарад третий фильм из ставшей легендой еще со времен видеосалонов франшизы "Доспехи бога". В последний день месяца вы вновь сможете увидеть Джеки Чана в роли обаяшки-вора в комедийном боевике "Доспехи бога 3: Миссия "Зодиак". Старик в хорошей форме, и мы за него искренне рады.

Всех вас, друзья, хочется поздравить с Новым годом и пожелать море позитива и хорошего настроения на протяжении следующих двенадцати месяцев! На этом прощаюсь с любителями оперативно следить за кинопремьерами; следующий выпуск рубрики будет вести ее прежний ведущий Тарас Тарналицкий, который отдал долг Родине и недавно вернулся в медалях и сапогах. Я же буду в меру своих сил радовать вас интересными новостями кино со всего мира.

Алексей Корсаков



Новые "Клерки" на горизонте

Комедийная дилогия "Клерки" — кладезь крылатых фраз и удачных шуток на тему отношений полов и не только — вскоре превратиться в трилогию. Режиссер Кевин Смит объявил о намерении снять триквел аккурат к двадцатому юбилею оригинального фильма. То есть к 2014-му. Первый фильм, напомним, был снят за гроши, но неплохо прошел в прокате и породил немалых размеров фан-клуб. Вторая серия хотя и стоила дороже, но в блокбастеры никак не претендовала. И при этом вновь пополнила копилку создателей и преумножила армию почитателей. Смит не против вновь снять хорошее кино за мизерные деньги, правда, для этого актерам придется отказаться от гонораров в пользу процентного отчисления от прибыли. Несомненно, именитый режиссер, на чьем счету помимо "Клерков" числится великолепная "Догма", сумеет убголтать любую звезду, будь то Сальма Хайек или Метт Деймон. Нам же остается надеяться, что и на этот раз дело не обойдется без неразлучной парочки Джея и Молчаливого Боба.





Вновь антиутопия

Тема самых разнообразных антиутопий не выходит из моды ни в литературе, ни в кино. Достаточно вспомнить трилогию Сьюзан Коллинз о "голодных играх". Компания Constantine Films недавно приобрела права на экранизацию романа "Беглецы" (Unwind) успешного автора Нила Шустермана и успела приступить к съемкам. Сюжет носит социальный характер: Штаты пережили вторую гражданскую войну, и тамошний миропорядок здорово изменился не в лучшую сторону. Теперь аборты настрого запрещены, а родители имеют полную власть вершить судьбы своих детишек. Вплоть до вполне легальной продажи в качестве доноров жизненно важных органов. Из лагеря для подлежащих "разукомплектованию" бежит троица подростков и пускается в странствие по Америке, которая уже не совсем "страна мечты". Шустерман закончил работу над второй книгой и анонсировал третью. Возможно, грядет конкурент упомянутым "Голодным играм", которые за океаном жуть как популярны.



Мастера кунг-фу не уходят на пенсию

Любимец детишек и юношей, кумир поколений Джеки Чан, как известно, собрался было на пенсию. Справедливо ссылаясь на возраст, актер пояснил поклонникам, что все то, за что его полюбили почитатели приключений и единоборств, человеку пенсионного возраста делать просто физически трудно. Но, посмотрев, видимо, что вытворяет Слай со своей командой, Джеки отложил старческие жалобы на неопределенный срок. Он поделился планами, достойными уважения. Во-первых, актер приглашен упомянутым Слаем в третий фильм серии "Неудержимые". Во-вторых, в очереди на старт съемок стоит полицейский боевик "Ищейка". В-третьих, на стадии подготовки фильм с простым и понятным названием "Полицейская история 2013". В-четвертых, актер работает над мюзиклом (!) под названием "Меня зовут Джеки Чан". А насчет исполнения сложных трюков можно не волноваться: если раньше Джеки лично прыгал, дрался и творил еще черт знает что, ломая себе руки и получая иные неприятные травмы, то теперь ему помогут компьютеры.

Хоббит: Нежданное путешествие



Название в оригинале: The Hobbit: An Unexpected Journey
Жанр: приключения/фэнтези
Режиссер: Питер Джексон
В ролях: Мартин Фриман, Иэн МакКеллен, Ричард Армитэдж, Сильвестр Мак-Кой, Кейт Бланшетт, Хьюго Уивинг, Кристофер Ли.
Продолжительность: 166 минут

Везде заново перемывали кости Бильбо и пересказывали его приключения: хоббиты постарше вдруг оказались в кругу слушателей и чинно рылись в памяти.

"Властелин колец"



Толкинисты постарше чинно рылись в памяти после выхода фильма "Хоббит", обмывая кости не только Бильбо, но также Фродо, Гендальфу, другим актерам кинотрилогии "Властелин колец", а вместе с ними — Питеру Джексону, автору экранизации Толкина. Но в кладовке прочитанного поклонниками фильма, обыкновенно, отыскивался только трехтомник про кольца и детская сказка про Бильбо. С таким багажом можно долго рассуждать, насколько детский фильм снял Джексон в этот раз и еще насколько экранизация "Хоббита" похожа на "Властелин колец". Но не увидеть главного.

Главная интрига последних десяти лет — рискнет ли Джексон замахнуться на то огромное собрание недописанных Толкином легенд, которое и превращает Средиземье из обычной фэнтезийной вселенной в нечто большее и странным образом связанное с нашей реальностью. И вот Джексон рискнул, включив в сюжет новой картины "Комментарии к Алой Книге" — малоизвестную хронику, перебрасывающую мостик от "Властелина колец" к великому и ужасному "Сильмариллиону". И не важно, что ревнивые дети Джона Толкина угрожают затаскать Джексона по судам. Питер перешагнул порог, за которым он уже не просто экранизирует, но дополняет и оживляет вселенную Профессора. И теперь, как в песне Бильбо, дорога, на которую ступил Джексон, сама уносит его от "Комментариев" к "Неоконченным сказаниям", а оттуда — к "Падению Гондолина" и дальше, в Первую Эпоху.

И на это смотришь с оптимизмом, ведь фильм "Хоббит" обладает всеми достоинствами "Властелина колец", включая знакомых актеров, эпичные бои, завораживающие пейзажи Новой Зеландии, скрупулезную проработку костюмов и интерьеров и, конечно, срывающий шлем экшен. Кроме того, долгая работа четырех опытных сценаристов позволила избежать множества былых ошибок. Пафоса стало меньше, осмысленности поступков, мотивации героев и юмора — больше. Органично вписали песни (какой, в конце концов, Толкин без стихов и песен?), загадки Горлума, поработали над образами гномов, чтобы они различались не только именами. А сплетение двух сюжетных линий — поход Торина за сокровищами и сражение Белого Совета с Некромантом — удалось не превратить в путаницу, где без книги не ясно ни черта.

Кинотеатров, показывающих кино с частотой 48 кадров в секунду, в Беларуси пока нет. Посмотреть "Хоббита" можно либо в 3D, либо без оного. 3D в фильме сработано отлично, однако в половине наших кинотеатров нормально настраивать яркость и протирать очки до сих пор не научились. Чтобы как-то наверстать утраченное, нужно сходить на "Хоббита" в кино раза два-три. Но фильм этого заслуживает.

Anuriel

Мужчина нарасхват



Название в оригинале: Playing for Keeps
Жанр: романтическая комедия
Режиссер: Габриэле Муччино
В ролях: Джерард Батлер, Джессика Бил, Ума Турман, Кэтрин Зета-Джонс
Продолжительность: 105 минут

Некогда Джордж был преуспевающим футболистом, настоящей звездой, с легионами собственных фанатов, деньгами и мировой славой. Но все когда-нибудь заканчивается, и теперь главный герой фильма "Мужчина нарасхват" находится на обочине мирового спорта. Он переезжает в захолустный городок, устраивается работать тренером детской футбольной команды — ничего не поделаешь, жить же на что-то надо — и параллельно лелеет мечту о новой карьере, в качестве комментатора на спортивном канале. Вместе с тем парень пытается уделять внимание и остаткам собственной семьи. С женой они давно в разводе, но у нашего героя есть сын, который играет в той же детской команде, где Джордж является тренером. Он очень любит сына, да и, как знать, может, с женой отношения удастся восстановить. Вот только очень нелегко думать только о семье, когда вокруг столько соблазнительных мамочек, глядящих голодными глазами на известного футболиста...

"Мужчина нарасхват" — картина среднего уровня, ничем особенно не удивляющая, но и не разочаровывающая. У фильма есть практически все, что нужно для отличной картины. Созвездие первоклассных актеров, которые радуют глаз одним лишь своим появлением на экране. Неплохой юмор, который сочетается здесь с серьезными моментами, свойственными романтическим комедиям. Наконец, весьма интересная история, которая не дает заскучать во время просмотра.

Проблема лишь в том, что все эти составляющие не реализованы "на полную катушку". И в результате, отличным актерам негде развернуться, потому что сценарий предлагает им роли статичных, шаблонных персонажей. Смешных моментов слишком мало, чтобы назвать историю полноценной комедией. В то же время и по-настоящему драматического накала страстей сценарий тоже не предусматривает. Радует, что, по крайней мере, на этот раз голливудские киноделы сумели обойтись без пошлых шуток. А сюжет хоть и впрямь очень интересен, все-таки не может захватить по-настоящему и заставить сопереживать героям.

Нельзя сказать, что "Мужчина нарасхват" — кино, обязательное к просмотру. Однако скоротать долгий зимний вечер фильм вполне поможет. А больше от нее ничего требовать и не приходится.

AlexS

Самый пьяный округ в мире



Название в оригинале: Lawless
Жанр: криминальная драма
Режиссер: Джон Хиллкоут
В ролях: Шайя ЛаБаф, Том Харди, Гай Пирс, Гэри Олдман, Джессика Честейн, Миа Васиковски и другие
Продолжительность: 1 час 56 минут

Между Ником Кейвом и Джоном Хиллкоутом давно сложились особые отношения. Один пишет музыку, второй снимает под нее клипы. Один пишет сценарии, второй снимает по ним фильмы. Оба они австралийцы, но в этот раз экранизировали отрывок из истории Соединенных Штатов. Их картина о братьях-бутлегерах из глубинки, производивших и продававших спиртное во времена сухого закона от 1920 года. Час был суровый, человеческая жизнь ценилась мало, страной правили гангстеры, и выживали сильнейшие.

Для авторов это самая большая история в плане количества персонажей и сюжетных линий. А так все дело происходит в упомянутой глубинке. В один момент туда приезжает девушка из большого города, которая ищет покоя. Вслед — рэкетиры, которые, наоборот, хотят неприятностей. В соседней деревне большой легендарный гангстер стреляет по машинам из автомата. Младший брат-самогонщик ухаживает за дочерью священника и одновременно варит с другом алкоголь. У старшего брата тоже мелодрама, бизнес и семейные заботы... В общем, событий много, лиц тьма. И все это не помещается в двухчасовой хронометраж — явно требуется часа три или четыре. А по-хорошему, вообще на таком материале сериал нужно было делать. Благо, что модно. Или другой вариант: следовало вырезать половину сценария, оставив только главное.



Раньше у Хиллкоута и Кейва было чувство меры. Наоборот, у них даже чувствовался недостаток истории, который заполнялся длинными, красивыми кадрами. Тут же получается бегло и сумбурно. Всего недостаточно. Даже голос за кадром есть — старый как мир прием, когда надо сказать больше, чем позволяет время. Персонажи не успевают раскрыться — на каждого харизматика-засранца приходится сцены три. Для чего там, собственно, Гэри Олдман? Совершенно ненужный персонаж. Понятно, что Кейву очень понравилась биография Бондурантов, и ему не хотелось ничего резать и менять. Но ведь у кино свои законы, надо их соблюдать. Ситуация особенно обидная потому, что здесь замечательно играют многие. Особенно прекрасные перевоплощения у Тома Харди и Гая Пирса.

Но хорошо, что основная мысль не затерялась. Раз за разом ее проговаривают прямым текстом: от смерти, конечно, никому в итоге не уйти, но если есть воля, непоколебимая вера в себя, то можно не раз вырвать у нее еще времени.

Марк Крузенштейн

VOSTOK GAMES: Survarium как развитие концепции S.T.A.L.K.E.R

Большинству игроков СНГ близка тема постапокалипсиса. Все-таки на территории бывшей Украинской ССР произошла одна из крупнейших ядерных катастроф XX века — взрыв четвертого энергоблока Чернобыльской АЭС. Разработчики из ныне несуществующей GSC Games создали компьютерную игру по мотивам катастрофы 1986 г. Конечно, она стала неимоверно популярной не только у нас, но и во всем мире. Тем более ошеломляющей была новость о закрытии студии и прекращении работы над продолжением серии S.T.A.L.K.E.R. Однако часть команды не отчаялась и, вдохновляемая все той же темой постапокалипсиса, организовала студию Vostok Games, начав работу над MMO-шутером Survarium. О подробностях разработки данного проекта мы узнали у с PR-менеджера студии Олега Яворского.



Здравствуйте, Олег. Думаю, многих заинтересует, почему собственно развалилась GSC и почему Ваша команда решила уйти в онлайн?

Владелец GSC (Сергей Григорович) в декабре позапрошлого года решил закрыть студию и прекратить разработку "S.T.A.L.K.E.R. 2". Это были тяжелые новости для команды, потому что проект развивался, и все произошло очень неожиданно. Команда нашла в себе силы держаться вместе и попробовать найти инвестиции, чтобы продолжить разработку игры.

Процесс оказался небыстрым, и фактически спустя два месяца после закрытия GSC мы так и не получили конкретных предложений от потенциальных инвесторов на S.T.A.L.K.E.R. 2. Более того, на тот момент мы поняли, что нам также не удастся достичь договоренностей по использованию бренда S.T.A.L.K.E.R. В этой ситуации онлайн-проект для нас оказался спасительным планом Б. Формат проекта позволяет не только начать выдавать результат в более короткие сроки (тем самым сократив стоимость разработки), но и делать это без опасения за пиратство (благодаря free2play). Онлайн дает возможность постоянного развития и добавления контента в игру. В конце концов, сегодня это самое перспективное направление в развитии игровой индустрии.

Издатель не мешает разработке бесцеремонным вмешательством и жесткими сроками?

Мы заключили соглашение с инвестиционной компанией Vostok Ventures, которая поверила в команду даже без бренда S.T.A.L.K.E.R. Мы очень быстро нашли общий язык и договорились обо всем. Издатель доверяет нашему опыту в разработке игр. Мы согласовали план действий и сроки, поэтому никаких проблем нет.

Вы опять готовите игру-предостережение. Сюжету, насколько я понял, уделяется немало внимания. Каким образом вы собираетесь подавать его игрокам? Кто пишет сценарий?

Все разрабатываем собственными силами. За сценарий в ответе команда геймдизайнеров во главе с Алексеем Сытяновым. Есть интересные задумки по внедрению сразу нескольких параллельно развивающихся сюжетных линий и активному задействованию комьюнити в развитии общего сюжета игры в зависимости от их предпочтений. Основная сюжетная информация будет подаваться через игровые миссии, также можно будет находить различные подробности на уровнях — записки, тайники, записи на компьютерах и тому подобные вещи.

Какая планируется музыка, кто ее пишет?

Основная музыка будет в стиле Dark Ambient. К звуковому наполнению игры пока только приступаем и продумываем. Кто будет писать треки — объявим позже.

Заявлено, что игра делается на своем движке Vostok Engine. Но картинка, согласитесь, практически идентична S.T.A.L.K.E.R. Какова доля новых технических наработок в проекте?

Для Survarium мы создаем новую собственную технологию и наполнение, так как, в отличие от S.T.A.L.K.E.R., требования и специфика сетевой игры значительно отличаются. А внешняя схожесть со "Сталкером" — это скорее отпечаток длительной работы команды над серией и желание создать родную и знакомую всем атмосферу, ведь Survarium позиционируется как идеологическое развитие концепции S.T.A.L.K.E.R.

В своих дневниках разработчики обещают сделать честный free2play. То есть можно будет себя комфортно чувствовать, даже практически не тратя денег на игру?

Мы стремимся к демократичной модели монетизации, которая позволит играть и проходить игру, даже не платя за это денег. В нашем понимании, платить стоит лишь за дополнительный комфорт: более быстрая прокачка персонажа, расширенная статистика игры, какие-то уникальные предметы.

Как будет вообще идти развитие игрока? Допустим, та же группировка бродяг — начальная для всех игроков. В ней можно будет достичь того же максимального уровня, что и в элитных группировках, или это просто перевалочная база, и в процессе развития игрок вынужден будет менять клан?

Игрок не сможет присоединяться к внутриигровым группировкам, а только сотрудничать с ними, выполняя различные задания. Когда репутация игрока в отношениях с группировкой растет, игрок получает доступ к новым уникальным предметам группировки. Кланы же создаются самими игроками.

Насколько многогранна система развития и что она захватывает: персонажей, оружие, экипировку?

Прокачивая персонажа, игрок улучшает его навыки и умения. Раз в несколько уровней он получает перк с уникальными способностями. Возможности выбора оружия и экипировки предполагаются обширные. Частично эту тему мы раскрыли в своем третьем видеодневнике.

На уровне обычной стрельбы будет возможность победить за счет мастерства, не зависящего от прокачки?

Да, конечно. Мы всегда ставили мастерство игрока выше навыков его персонажа. Этот подход остался неизменным и в Survarium. К примеру, полученный при прокачке перк еще не гарантирует игроку существенного преимущества — этим навыком также необходимо уметь правильно воспользоваться.

Обучение будет?

Думаем над этим. Изучаем различные методы и подходы, чтобы помочь новичкам освоиться в игре.

Насколько динамичным планируется сделать игровой мир, будет ли он меняться? Мы увидим что-нибудь вроде легендарной симуляции жизни?

Мы не планируем бесшовного мира игры, Survarium будет сессионным. Увы, для симуляции жизни места в этой концепции нет. Тем не менее, мы планируем насыщенные игровые локации и должный уровень разнообразия в геймплее. К примеру, в игре планируется смена дня и ночи, аномалии, артефакты, мутанты... Эти и другие элементы, безусловно, не дадут игроку заскучать. Главную динамику событий, впрочем, обеспечит присутствие на локациях других игроков.

Какого размера мир планируется выдать к релизу, будут ли его расширять? Вообще, основное место действия — территория СНГ?

Сейчас мы проектируем игровые локации. Средний размер карт для PvP — примерно 200x200 метров. Для режима свободной игры в PvE планируются значительно большие карты. В конечном итоге, плейтесты расставят все на свои места.

Насчет расширения мира игры: наш текущий план разработки предполагает порядка трех лет, включая три игровых режима, разнообразие карт, клановую систему, турниры и так далее. Далеко не все мы успеем реализовать к этапу бета-версии, поэтому игра будет постоянно обновляться и дополняться новыми возможностями.

Концепция игры позволяет нам моделировать сюжетные события практически в любой точке планеты. Мы начнем с традиционных постсоветских территорий, постепенно расширяя границы мира.

Расскажите про игровые режимы.

Мы планируем три режима игры: PvP, PvE с кооперативным прохождением миссий и свободный режим. Все режимы имеют существенные отличия. Наибольшее количество сюжетной информации







будет в PvE-миссиях, однако и в других режимах можно будет находить факты и сюжетную информацию.

Для одиночек предусмотрен только свободный режим. Остальные рассчитаны на командную игру.

Будут ли места в игре, вроде городов, где игроки смогут пообщаться, сбыть хабар, развлечься, позаниматься вполне мирными человеческими делами?

Для общения будет предусмотрен многоканальный чат. Специальных социальных локаций пока не планируем, возможно, выпустим позже.

В Survarium будет контроль читерства и цензура?

Мы серьезно подходим к проблеме читерства в игре и планируем внедрить ряд решений, чтобы свести данный негативный фактор к минимуму. Во-первых, все основные действия в игре у нас просчитываются на сервере. Для случаев, когда нельзя проконтролировать ситуацию полностью, мы планируем внедрить дополнительное стороннее программное обеспечение, чтобы повысить степень защиты игры.

Помимо прочего, есть задумка по внедрению в игру системы социального рейтинга (по типу кармы), которая, мы рассчитываем, позволит минимизировать негативный опыт общения и игры с нечестными/грубыми игроками.

На какой стадии разработка игры, планируется ли делать бета-тест?

Мы все еще на ранней стадии разработки. Следующий этап — достижение стадии альфа-версии. Планируем и соответствующее тестирование, следите за новостями.

На которое время намечен выход игры?

Бету наметили на конец года. Как я уже говорил раньше, все, что мы планируем, появится не сразу — полноценная разработка займет порядка трех лет. Но дать возможность начать игру планируем уже в конце 2013 года.

Спасибо, Олег, за исчерпывающую информацию. Мы будем с интересом следить за развитием Вашего проекта. Удачи!

Всего хорошего и вам. Хочу поблагодарить читателей "Виртуальных радостей" за внимание и интерес к нашему проекту!

Отдельное спасибо также самой редакции ВР.

Беседовал MDL

Больше хороших комиксов!



У нас есть просто великолепные новости для ценителей комиксов. Издательство Comix-Art на пару с издательской группой "Азбука-Аттикус" хотят представить российским поклонникам комиксов множество графических историй от издательства DC и его подразделения Vertigo. В продажу поступят русскоязычные коллекционные издания легендарных комиксов, облаченные в твердую обложку, украшенные дополнительными материалами. Кроме того российские издания смогут похвастаться высококачественной мелованной бумагой и различными дополнительными комментариями. Среди русских версий — две книги комиксов о Бэтмене (Hush и Arkham Asylum), "Хранители" и "V значит Вендетта" от Алана Мура, Superman: Earth One, комиксы "Книги магии" и "Абсолютная смерть" от Нила Геймана. В продаже все эти радости должны появиться уже в ближайшее время.

Релизы







Среди книжных новинок декабря — роман **"Голос монстра"** Патрика Несса. "Подростковый хоррор" повествует о тринадцатилетнем мальчике по имени Коннор, который тяжело свыкается с недавней смертью своей матери. Кроме того, в жизни мальчика постоянно присутствует существо из его снов — старое тисовое дерево. Когда Коннору плохо, дерево обращается в монстра, а сны, следовательно, становятся кошмарами. Изюминкой книги являются иллюстрации Джима Кея, которые составляют единое целое с текстовым повествованием. "Голос монстра" позиционируется не просто как литературное произведение, а как арт-объект. Хотя бы из любопытства рекомендуем взглянуть на него всем.

Нечто столь же страшное и серьезное у нас припасено для поклонников мистических тварей — оборотней. Роман **"Последний вервольф"** Глена Дункана открывает на русском языке одноименную серию. В описании книги нам обещают набор разноплановых развлечений: тут и черный юмор, и интеллектуальные тексты, и увлекательный сюжет, сочетающий кровавые сцены насилия с "жесткой" эротикой. Также книга пытается ответить на главный вопрос — откуда в человеке черты зверя, и как ему жить с ними?

Наконец, поклонникам вселенной Warhammer 40000 следует обратить внимание на роман **"Безбашенные"** за авторством Стива Паркера. Книга — типичный "мясной" фантастический боевик — расскажет о приключениях танковой роты имперских гвардейцев. Во враждебном к людям мире Голгофе им приходится противостоять легионам орков, разыскивая легендарный танк "Крепость величия". Книга рекомендуется ценителям "жесткой" боевой фантастики.

AlexS

Любовь, ложь и мертвые

Книга: Мелисса Марр, "Хранители могил"
Издание: "Эксмо", 416 стр., 2012 г.

Стараниями Стефани Майер и ее подражательниц подростковые романтические истории о вампирах, падших ангелах, демонах и других потусторонних ребятах, встречающихся с обычными девушками, получили очень широкое распространение. Но помимо девочек-подростков есть ведь и другие категории читательниц. Что прикажете читать 24-30-летним женщинам, которым тоже хочется "темных" и романтических книжек? Вот специально для них Мелисса Марр и запустила свой новый цикл — "Хранители могил". Книга посвящена нелегким взаимоотношениям живых и мертвых.

"Хранители могил" приглашают читателей в маленький американский городок Клейсвилл, где происходят серия жестоких убийств. Ребекка, главная героиня романа, прибывает в город, чтобы занять место своей бабушки и стать новой Хранительницей могил. Дело в том, что именно в Клейсвилле мертвые иногда никак не желают оставаться в земле, и должность Хранительницы — проводить упокоение по всем правилам, чтобы мертвецы оставались там, где их положили. Вот только не всегда это получается сделать вовремя...

Действие романа "Хранители могил" разворачивается медленно и постепенно, книга не торопясь погружает нас в сонную атмосферу американского захолустья. В романе чувствуется "кинговская" атмосфера, именно поэтому любители книг Стивена Кинга будут ощущать себя в Клейсвилле как дома — будто после долгой разлуки возвращаешься в родной город, заходишь в местный бар, которым управляет все та же разбитная хозяйка. Кивком головы приветствуешь молодого, но строгого шерифа, осведомляешься, как здоровье у пожилого пастора. Все узнаваемо, все так, как надо — в этом большой плюс книги.

Что касается персонажей — Мелисса Марр тщательно поработала над раскрытием их внутреннего мира. Беда в том, что книга все-таки рассчитана в первую очередь на женскую аудиторию, и читателям-мужчинам наверняка будет неинтересно долго читать про сердечные переживания главной героини в стиле "хочу ли я встречаться с ним или не хочу...ах, я даже сама пока не знаю, но волнуюсь сильно" — вот такого тут, пожалуй, чересчур много. Хотя, не столь много, как в тех же "Сумерках". Потому "Хранители могил" вполне можно приобрести в качестве подарка молодой романтической особе, обожающей мистические романы о сверхъестественном.

А мистики в книге и в самом деле много, Марр умело создает новую вселенную, в которой главные роли отводятся Хранителям и Гробовщикам. Получится ли у нее — покажет время, первый же роман новой серии можно отнести разве что к категории "книга на один раз", пусть эта книга довольно неплохая.

AlexS

ВиктоRина

Новый год, Рождество... А у кого-то, между прочим, юбилей! 13 лет газете "Виртуальные радости". Надо же отпраздновать. Поэтому с нового года мы возвращаем самую праздничную рубрику нашей газеты. Конечно, это "Викторина", ведь именно здесь можно получить небольшой подарок и огромный респект от всей редакции в придачу. Да и вопросы очень простые — настоящий геймер шутя отгадает. Ведь эти картинки вам хорошо знакомы.

Где вы их видели? На рабочем столе в качестве иконки, в игровом меню, а может даже на фан-сайте. Неважно. Главное — угадать, какой игре соответствует каждая из них.

Ответы присылайте в редакцию любым известным вам способом: на электронную почту (vr@vrgames.by), SMS-кой (029 8718340), обычным письмом, телеграфом или семафором.

И еще: фото или скан подписного купона дают +1 к правильным ответам.

Победитель, приславший наибольшее количество правильных ответов, получит лицензионный диск от магазина "Белконсоль" с добротным игровым хитом из числа недавно вышедших. Ответы ждем до 31 января нынешнего года. Удачи вам и догадливости!



Прощай, PlayStation 2

Одна из главных легенд консольного мира, приставка PlayStation 2, окончательно прекращает свое существование. Как утверждает Sony, производство консоли официально остановлено, и теперь японцам остается только распродать те запасы, которые остались на складах компании-производителя. По информации журнала Famitsu, поставки приставок в японские магазины прекращены с 28 декабря. Когда прекратятся поставки в магазины других государств — не уточняется.

С официальным завершением производства PlayStation 2 в игровом мире закончилась целая эпоха. Эта приставка появилась на свет в 2000 году, и за время своего существования разошлась в продаже тиражом свыше 154 млн. экземпляров. Для компании Sony эта консоль наверняка так и останется одной из самых успешных. И даже в 2011 году, когда рынок уже вовсю покоряла PlayStation 3, PS2 все равно продавалась относительно неплохо — было реализовано около 4 млн. консолей. Но все когда-нибудь заканчивается, нужно двигаться дальше. А впереди нас уже ждут консоли нового поколения.

Новая приставка Xbox может поступить в продажу через год

Как утверждает Bloomberg, ссылаясь на анонимные, но достоверные источники, игровая приставка Xbox нового поколения должна приехать в магазины в конце 2013 года — мол, Microsoft вполне логично хочет выпустить консоль аккурат к предновогодним праздникам. Пока издательство еще не определилось, когда стоит провести официальный анонс приставки. Новинку вполне могут показать и на летней выставке E3, и на собственном мероприятии Microsoft, которое будет организовано специально для представления консоли широкой публике.

Поскольку официального анонса еще не было, о начинке приставки пока можно только догадываться. Есть предположения, что устройство будет комплектоваться приводом Blu-Ray, а также портом A/V, который позволит производить запись передач с телевизора. В комплект поставки консоли якобы будет входить и доработанная система Kinect, отслеживающая движения до четырех игроков одновременно. Количество оперативной памяти приставки будет составлять 8 Гб, а основой консоли станет четырехъядерный процессор.

Sony патентует новый девайс

Интернет-издание PlayStation LifeStyle выведало информацию о новом контроллере, который недавно запатентовала Sony Computer Entertainment. По описанию данное устройство очень напоминает знаменитый контроллер Kinect от компании Microsoft. "Изюминка" нового устройства — очень точная система распознавания движений пользователя.

По сведениям PlayStation LifeStyle, новый контроллер запросто будет реагировать даже на движения пальцев пользователя. С помощью простых "пальцевых жестов" можно будет спускать курок, перезаряжать виртуальное оружие, кроме того изменение положения рук игрока будет влиять и на размещение в пространстве оружия. Microsoft, кстати, тоже движется в этом направлении — она обещает такие возможности в Kinect 2.0. И если Sony идет по тому же пути, ей не стоит затягивать с выходом своих новых контроллеров в продажу.



И все-таки одна собственная интересная особенность у безымянного пока контроллера Sony имеется. Это устройство сможет сканировать помещение при помощи звуковых волн — нужно это для того, чтобы определять местоположение игрока, даже если его "не видит" камера. Когда состоится официальный анонс контроллера, не сообщается.

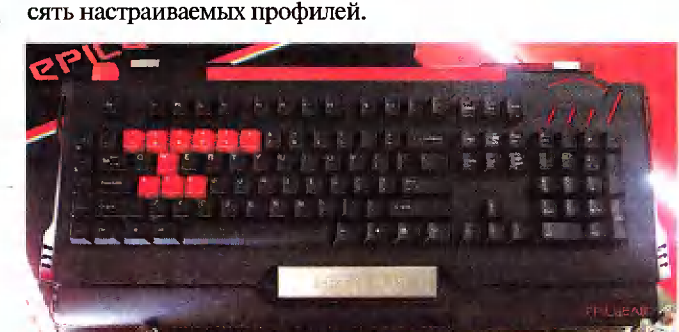


Philips Gioco 278G4DHSD: монитор для геймеров

Если вы подумываете о том, чтобы приобрести новый монитор, возможно, вас заинтересует новинка от компании Philips. 3D-монитор Philips Gioco 278G4DHSD создан специально для современных геймеров. Одним из его козырей является технология Ambiglow, которая обеспечивает практически полное погружение в игровой мир. Во время работы Ambiglow на стену за экраном во время работы монитора проецируется световой ореол, благодаря которому экран визуально кажется шире. При этом процессор анализирует изображение на экране и тут же "подстраивает" цвет и яркость излучаемого света в соответствии с картинкой. Геймеры наверняка по достоинству оценят и специальный режим SmartImage, позволяющий оптимально настроить работу монитора в зависимости от жанра запускаемой игры. Так, режим работы "FPS" улучшает отображение темных сцен, чтобы пользователю были лучше видны предметы, спрятанные в темноте. Режим "Racing" ориентирован на гоночные симуляторы, он улучшает цветопередачу и повышает время отклика дисплея. Есть и режим "RTS", позволяющий подсвечивать отдельные области экрана и менять размер изображения. Монитор Philips Gioco 278G4DHSD поступит в продажу в первом квартале 2013 года, цена его будет составлять $650.

DeziMator — очень прочная клавиатура

Одной из главных фишек новой клавиатуры DeziMator, представленной недавно компанией Epic Gear, является высокая прочность корпуса данного устройства. Он сделан из алюминия на 70% и, помимо отличной прочности, может похвастаться также интересным дизайном. Дело в том, что клавиатура относится к категории устройств-трансформеров — она обладает подставкой, которая при необходимости превращается в крышку, защищающую клавиши от загрязнения. Как утверждает производитель, клавиатуру DeziMator по достоинству оценят и геймеры-любители, и киберспортсмены. Новинка может похвастаться высоким временем отклика и почти бесшумным ходом клавиш. Геймеры также оценят поддержку использования 10 клавиш одновременно, что очень важно в быстрых киберсхватках. В арсенале DeziMator находятся пять программируемых клавиш. Самые важные для игроков кнопки (WASD и цифровые клавиши 1-6) при желании можно выделить подсветкой. Для разных игр или персонажей можно применять десять настраиваемых профилей.



Новый iPad — еще тоньше и легче?



В интернет просочилась информация о разработке очередного планшета iPad. По сведениям, предоставленным японским блогом Macotakara, новый гаджет Apple планирует выпустить уже в марте 2013 года. О самом устройстве известно немного, но ожидается, что оно будет еще тоньше и легче, чем iPad текущего поколения. Это неудивительно, учитывая, что производитель постоянно старается уменьшить вес и толщину своих девайсов. Высота устройства должна уменьшиться на 4 мм, ширина — на 17 мм, а толщина — на 2 мм.





Дизайн новинки должен быть очень похож на внешний вид iPad mini, который был представлен осенью этого года. Наверняка изменится и начинка устройства, впрочем, дополнинно об этом японцы не говорят. Также ожидается и обновление iPad mini. Этот планшет должен получить на вооружение 7,9-дюймовый дисплей с разрешением в 2048?1536 пикселей. "Сердцем" мини-планшета якобы станет процессор Apple A6X. Разумеется, без официального подтверждения производителя вся данная информация остается не более чем слухами.

Dell Latitude E6430u — ультрабук для бизнеса

На российском рынке появился ультрабук Dell Latitude E6430u, который относится к устройствам бизнес-категории. У данного лэптопа на вооружении находится 14-дюймовый экран, а его прочный корпус прекрасно защищает "внутренности" ноутбука от толчков и ударов. Вес в 1,69 кг позволяет носить E6430u с собой на протяжении всего дня, и он не будет для своего хозяина лишним грузом. Толщина корпуса мобильного компьютера составляет 20,9 мм.

Latitude E6430u по своему функционалу вполне может потягаться с полноценными настольными ПК. "Сердцем" устройства является сильный процессор Intel Core i3, i5 или i7 третьего поколения (в зависимости от модификации), также оно комплектуется видеокартой Intel HD 4000. Для хранения информации предусмотрен SSD-накопитель емкостью до 256 Гб, благодаря ему ноутбук очень быстро переходит из выключенного состояния в рабочее. Количество оперативной памяти ноутбука может составлять 2, 4 или 8 Гб. Любители общения через Сеть наверняка оценят по достоинству и встроенную HD-камеру Dell Latitude E6430u.

Планшетный компьютер ASUS VivoTab RT TF600T

Похоже, популярность своей новой линейки полупланшетов-полунетбуков компания ASUS оценила весьма высоко. Во всяком случае, как еще объяснить появление очередной модели данного типа гаджетов, причем не на привычной операционной системе Android и не на свеженькой (потому и очень сырой) Windows 8, а на экзотической ОС Windows RT?

Комплектация устройства, как и всего, что продает ASUS, вполне исчерпывающая: планшет и док-станция, зарядное устройство со специальным кабелем, переходник с комбинированного порта на USB, мануал и салфетка из микрофибры. Стоит отметить, что руководство пользователя в данном случае — не бесполезная макулатура. В нем можно найти целый ряд полезных инструкций по освоению пока еще непривычной нам Windows RT.

Экранное разрешение планшета не очень высокое — 1366x768 точек, зато оперативной памяти более чем достаточно для операционной системы и приложений — 2 GB. Именно такие параметры рекомендуют создатели операционной системы из Microsoft: больше памяти и меньше точек на экране, как раз для рабочего стола.

Само собой, любые окна требуют хорошего "двигателя". Потому конструкторы из ASUS поставили в VivoTab RT весьма приличный четырехъядерный процессор NVIDIA Tegra 3.

Интересно также, что ценовая разбежка между версией с 64 GB на борту и моделью с объемом памяти вдвое меньше достаточно небольшая. Так что лучше чуть добавить и купить более емкую версию, ведь даже сама операционная система откусит от памяти весьма приличный кусок.

Как и в случае с iPad, планшет от ASUS имеет две модификации: с 3G-модулем и без него, то есть только с Wi-Fi. В отличие от предыдущих моделей своих трансформеров, компания решила пойти дальше и снабдила экран новинки усовершенствованным закаленным стеклом Corning Fit, являющимся обновленной версией уже завоевавшего популярность у топовых планшетов и смартфонов Gorilla Glass. Считается, что это улучшает работу сенсорной панели, хотя, признаться, особой разницы в этом плане между iPad 2 с Gorilla Glass и Asus Vivo Tab RT с Corning Fit я не заметил. Кроме экрана на лицевой панели имеется сенсорная клавиша Windows, фронтальная камера и датчик освещенности.

Часть задней панели алюминиевая, а другая часть покрыта пластиком с текстурированной поверхностью. На пластиковой панели расположилась тыловая камера и светодиодная вспышка.

В алюминиевой крышке имеются отверстия, за которыми скрыты динамики. Различных кнопок и разъемов у планшета довольно много. На верхней части имеется клавиша разблокировки с индикатором питания, скрытая кнопка принудительной перезагрузки и микрофон. На левой грани расположен 3,5-миллиметровый аудиоразъем для микрофона и наушников, еще есть качелька регулировки громкости звука. В нижней части логично размещены разъемы для подключения клавиатуры. И, наконец, слева — слот для карты памяти, порт microHDMI и рычаг для отделения планшета от клавиатуры.

Как и в случае в предыдущими моделями планшетов-трансформеров, клавиатурный блок позволяет превратить экранную панель в полноценный нетбук. К тому же клавиатура имеет встроенный аккумулятор, существенно продлевающий время работы устройства. Док-станция оснащена портом USB и комбинированным портом для зарядки аккумулятора или, с помощью переходника, увеличения количества USB-портов вдвое.

Как и клавиатурный блок, док-станция работает очень неплохо. Клавиши удобные и расположены традиционно для нетбуков. Набирать текст можно без дополнительного привыкания. Кроме клавиш на блоке есть и тачпад, в нижнюю часть которого встроены традиционные "мышиные "клавиши.

Роль экрана выполняет матрица Super IPS+, что является на сегодня, пожалуй, самым лучшим вариантом для мобильных устройств из-за отличных углов обзора и малого выцветания в солнечную погоду. В немалой степени этому способствует и датчик освещенности, регулирующий яркость подсветки экрана автоматически.

Встроенные динамики слабоваты по мощности, но довольно качественные. Что касается камер, то их разрешение составляет 2 и 8 МП для фронтальной и тыловой соответственно. Качество задней камеры достаточно неплохое с учетом того, что она в планшете. Конечно, это не полноценный фотоаппарат, но, тем не менее, снимать бытовые ситуации оптика способна на весьма неплохом уровне.

Операционная система Windows RT позволяет пользователю довольно быстро приспособиться к работе с планшетом. Дело в том, что вы можете выбрать два типа интерфейса: Modern, где экран выглядит как набор плиток с виджетами и ярлыками приложений (как в Windows 8) и приспособлен для управления пальцами, и классический рабочий стол, привычный нам по персональным компьютерам.

Новички, еще не имевшие дела с интерфейсами Android или iOS, могут вначале почитать бумажное или встроенное электронное руководство.

Первоначально на экране вы можете увидеть браузер IE (незаменяемый), курсы валют, новости, погоду, галерею и контакты с поддержкой социальных сетей. Есть и карта, которую разработчики ОС успешно провалили, как в свое время это сделала компания Apple. Правда, никто не мешает запустить из браузера привычный Google Maps.

Стоит добавить, что, в отличие от настольной Windows 8, вы не сможете поставить на Windows RT сторонние приложения, которые не из Windows Store. Зато получится выводить на экран сразу два приложения, это что-то вроде работы с двумя мониторами на обычном PC. Рабочий стол радует привычным внешним видом. Вот только кнопки "Пуск" нет. Само собой, работать с планшетом в этом режиме проще всего с подключенной док-станцией и ее тачпадом.

В плане производительности планшет оказался примерно на уровне аналогичных устройств с похожей начинкой, но на основе Android. Правда, создалось впечатление, что приложения запускаются несколько медленнее. Время работы от одного заряда батареи немногим более 8-ми часов без док-станции и почти вдвое больше с ней.

Итог: очередное очень симпатичное устройство от ASUS. Хорошая "начинка", отличный дизайн и новая операционная система, позволяющая превратить планшет в очень близкий к стандартному ПК нетбук.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровая мышь Logitech Gaming Mouse G100

Буквально с первых дней своего появления игровые мыши выделились в отдельный отряд устройств, не предназначенных, как правило, для повседневного использования.

Однако время от времени среди них появляются гаджеты, по своим параметрам пригодные не только для игр, но и для работы в обычных офисных приложениях.

Так и новая мышка Logitech Gaming Mouse G100: она хоть и принадлежит знаменитой игровой серии "G", тем не менее, представляет собой вполне доступный и полезный для обычного пользователя аппарат.

Мышка упакована в привычную для Logitech коробку с темно-зеленым оформлением, в которой лежит диск с сервисным ПО и инструкция.

Конструктивно Logitech Gaming Mouse G100 довольно простая, но при этом неоригинальной ее не назовешь. К примеру, верхняя панель выполнена в виде декоративной вставки в общий корпус, и к тому же она представляет собой единое целое с основными клавишами. Конструкция мышки полностью симметрична, правда, что касается внешнего вида, то это правило не соблюдено. Рисунок, которым оформлен манипулятор, разнится в разных половинках.

В отличие от большинства профессиональных и полупрофессиональных игровых устройств, Logitech Gaming Mouse G100 имеет всего четыре клавиши, три из которых (правая, левая и под колесиком скроллинга) ничем не отличаются от кнопок в обычных офисных гаджетах такого типа.

Дополнительной клавишей является кнопка переключения разрешения сенсора мышки, и расположена она в центре корпуса, прямо под колесиком.

При желании функции клавиш можно поменять в фирменном ПО, хотя непонятно, как можно "разгуляться" при таком скудном количестве кнопок.

По своим габаритам мышка Logitech Gaming Mouse G100 достаточно компактная, и потому будет удобна пользователям как с большими, так и с маленькими ладонями.

Для улучшения скольжения днище корпуса оборудовано тремя небольшими ножками с тефлоновым покрытием.

Если не устанавливать сервисное ПО, то Logitech Gaming Mouse G100 работает вполне как обычная офисная мышь. Но если же установить утилиту управления, то вы можете не только переназначить клавиши, но также менять разрешение сенсора в трех ступенях вплоть до 2500 dpi.

К слову, сенсор обозреваемой мышки ничем не отличается от сенсора, установленного в более подвинутой модели Logitech G300.

Что касается позиционирования, то в этом плане мышка соответствует своему названию. В самых требовательных играх, где точность важна как нигде больше, мышка показывает себя просто превосходно. Само собой, не на уровне дорогих профессиональных моделей, но рядовой геймер уж точно не найдет к чему придраться.

Стоит признать, что Logitech Gaming Mouse G100 немного легковата. Как известно, в профессиональных игровых мышках имеется набор грузов для лучшей балансировки устройства. Тут такого нет, чего, в принципе, и не ожидалось за такую цену. Менее 20-ти у.е. за игровую мышку? Теперь возможно и такое!

Итог: компактная, удобная, недорогая, симпатичная внешне и действительно игровая мышка, вполне подходящая и для повседневной работы.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Источник бесперебойного питания Mustek PowerMust 848 Offline

Хотите — верьте, хотите — нет, но такая, казалось бы, совсем не мультимедийная штука, как источник бесперебойного питания, на самом деле является едва ли не предметом первой необходимости не только для обычного компьютера, но в еще большей степени — для мультимедийной станции, игровой консоли, а также для стационарного домашнего кинотеатра.

Внезапный скачок напряжения или наоборот, внезапное исчезновение питания, для дорогостоящей техники может оказаться куда более трагичным, чем просто несохраненный в текстовом редакторе документ. Компания Mustek уже довольно давно укрепилась на мировом рынке своей отличной линейкой сканеров BearPaw, что переводится как "медвежья лапа", с блоком управляющих клавиш в виде как раз такой лапы.

Однако не только сканеры выпускает компания. Недавно на нашем рынке появились и источники бесперебойного питания этой марки, один из которых, PowerMust 848 Offline, недавно попал и ко мне на тест.

Понятно, что для сравнительно приличного компьютера или домашнего кинотеатра понадобится и достаточно мощный бесперебойник. Потому из трех моделей, что предлагает компания в линейке PowerMust Offline, стоит выбирать, пожалуй, самую мощную — 800 ВА (480 Вт). Особенно приятно, что стоит такой бесперебойник все равно вполне недорого — около 50 у.е.

В сравнительно небольшой коробке, помимо устройства, отыскались кабель для подключения к сети, два кабеля для подключения внешней нагрузки (устройств) и мануал.

Два кабеля для нагрузки в комплекте это, к слову, очень приятный сюрприз. Обычно больше одного производители в комплект не кладут.

Корпус ИБП пластиковый, черный и имеет не слишком традиционную форму. Можно даже сказать, что Mustek PowerMust 848 Offline выглядит не как неприметная приставка к компьютеру, а как вполне самостоятельное и полноценное устройство.

Впрочем, даже как самостоятельному устройству ИБП не требуется большого набора кнопок управления. Только кнопка включения питания и пара светодиодных индикаторов.

На задней панели расположились три разъема: один для питания от сети и два для подключения устройств. Теоретически — для подключения системного блока и монитора.

В качестве накопителя энергии с ИБП используется свинцово-кислотный аккумулятор Leoch DJW12-9.0 с батареями емкостью 9 Ач.

Диапазон напряжений работы, если верить техническим данным, укладывается в пределах от 180-270 Вольт. Переключение на батареи в случае внештатной ситуации происходит за 6-10 мс. Что же касается времени автономной работы, то при половинной нагрузке (240 Ватт) блок продержится около четырех минут, при 95% — вдвое меньше.

Этого хватит, чтобы сохраниться и спокойно выйти из игры и Сети или "тормознуть" кино и временно отключить домашний кинотеатр.

Конечно, нельзя назвать PowerMust 848 Offline рекордсменом по времени автономной работы, но никто не мешает подобрать более мощную модель, если вам необходимо защитить навороченный игровой компьютер. Правда и стоить такой ИБП будет не 50 у.е., а как минимум 80-100 и более.

Итог: и по параметрам, и по цене можно сделать вывод, что Mustek PowerMust 848 Offline представляет собой источник бесперебойного питания скорее начального уровня, для домашних и офисных ПК не слишком высокой мощности, а также простых домашних кинотеатров.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Смартфон Huawei Ascend G600

Всегда приятно держать в руках не только красивый, но и достаточно навороченный в техническом плане гаджет. Особенно если он еще и стоит значительно дешевле своих конкурентов при сохранении всех качеств. Вот и инженеры компании Huawei каким-то фантастическим образом смогли объединить самые современные технологии и привлекательную цену в одном весьма привлекательном устройстве — смартфоне Ascend G600.

Чтобы в этом убедиться, достаточно просто взглянуть на технические характеристики:

GSM: 850/900/1800/1900
3G: HSDPA, 7.2 Mbps, HSUPA 5.76 Mbps
Wi-Fi: 802.11 b/g/n
Операционная система: Android 4.0.4 Ice Cream Sandwich
Процессор: Qualcomm MSM8225, 1.2 ГГц, 2 ядра
Графический чип: Adreno 203
Экран: 4.5", 960x540 точек, мультитач, 16М цветов, IPS
Камера: тыльная: 8 Мп, автофокус, светодиодная вспышка, фронтальная: 2 Мп
Разъемы: 3.5 мм, microUSB
GPS: есть, с поддержкой A-GPS
Bluetooth: 3.0+ EDR
Оперативная память: 768 MB
Память для данных: 4 GB
Поддержка карт памяти: microSD (до 32 GB)
Аккумулятор: Li-Pol, 1930 мАч, съемный
Габариты, мм: 134x67.5x10.5

Однако и это еще не все. В новинку конструкторы сумели встроить не только множество современных функций, но также и вовсе пока что "экзотические": возможность беспроводной передачи данных NFS и, что уже совсем непривычно для компактных гаджетов, акустическую систему стандарта DTS (!).

Внешне Huawei Ascend G600 смотрится достаточно скромно. На первый взгляд даже и не скажешь, что в нем заложен такой высокий потенциал. Дизайнеры отказались от поднадоевшего "прорезиненного" пластика для задней панели, сделав выбор в пользу обычного матового. Все части очень хорошо скреплены и не скрипят при надавливании.

Толщина корпуса аппарата не слишком мала — 10.5 мм, однако учитывая продвинутую "начинку" и немаленький экран, меньше корпус сделать вряд ли удалось бы.

Как в любом смартфоне, на лицевой панели, помимо экрана, имеется глазок фронтальной камеры. Здесь же расположились датчики приближения и освещенности, основной динамик и три сенсорные клавиши. Разъем microUSB разместили с левой стороны, а выход 3.5 мм для гарнитуры можно отыскать на верхней грани. Кнопки управления питанием и громкостью размещены справа. Задняя панель украшена главной камерой, вспышкой и стереодинамиками.

Кстати, о динамиках. Как заявлено, они поддерживают формат объемного звучания DTS, присущий обычно хорошей акустике для домашнего кинотеатра. Конечно, смартфон Huawei Ascend G600 вряд ли сможет стать заменой большого экрана и кучи сателлитов, но в плане качества звука он весьма хорош. Во всяком случае, надевать наушники для получения лучшего эффекта от фильма нет особенного желания.

Слоты для карты памяти и SIM-карты спрятаны вместе с аккумулятором под крышкой.

Само собой, одним из самых важных параметров в любом смартфоне является его экран. Здесь он весьма неплох. Имея диагональ 4.5 дюйма и разрешение qHD 960x540 точек, экран смартфона выглядит выше всяческих похвал. Плотность пикселей на экране составляет 245 ppi, матрица выполнена по технологии IPS и поддерживает отображение 16 млн. цветов. В итоге все это складывается в превосходную картинку с хорошей цветопередачей и приличными углами обзора.

И фронтальная, и тыловая камеры радуют своим качеством. Особенно задняя, с помощью которой вы можете делать снимки с разрешением до 3264x2448 точек. Есть неплохой автофокус, режим макросъемки и панорамы, а также вспышка с двумя светодиодами, способная работать в роли фонарика.

Что касается операционной системы, то в данном случае производители не стали ничего особенно менять за исключением программы для работы фотокамеры. Стандартный интерфейс системы Android 4.0.4 Ice Cream Sandwich остался первозданным, и маститые пользователи этой операционной системы не будут привыкать к интерфейсу заново.

Ради большего комфорта в работе производители добавили пару приложений, вроде DLNA для "расшаривания" мультимедийного контента другим устройствам, а также "Documents To Go", чтобы просматривать документы Microsoft Office. Приятной неожиданностью стало и наличие предустановленного браузера Google Chrome, ведь в оригинальной Android 4.0 его нет.

Начинку смартфона составляет неплохой двухъядерный процессор Qualcomm MSM8225 (1.2 ГГц) и графический чип Adreno 203. Объем оперативной памяти — 768 MB.

Всего этого хватает, чтобы отлично справляться даже с весьма тяжелыми трехмерными играми.

От одной зарядки аккумулятора смартфон протянет довольно долго — двое-трое суток при средней нагрузке. Если же особо его не нагружать, то, по заявлениям производителей, розетка вам не понадобится даже две недели.

Итог: довольно простой внешне и недорогой для своих впечатляющих характеристик аппарат. Большой экран, отличный звук и достаточно неплохой набор уже предустановленных приложений.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Мультимедийный монитор iiyama ProLite XB2485WSU

В последнее время среди производителей различной компьютерной периферии и, в частности, мониторов, возникла интересная и очень приятная тенденция создавать модели, так сказать, "широкого профиля". Уже давно есть мониторы со встроенными акустическими системами и дополнительными USB-портами. Отдельную нишу занимают мониторы, экран которых легко подвержен гибкой регулировке, в частности, способностью перевода экрана из ландшафтного положения в портретное.

Приятной новинкой стал и новый монитор ProLite XB2485WSU от компании iiyama, который вобрал в себя все вышеперечисленные способности.

В коробке с монитором, помимо него самого, вы найдете: сетевой кабель, аналоговый шнур D-Sub, цифровой шнур DVI-D, кабель USB для концентратора, аудио кабель с разъемами 3.5 мм, держатель для проводов и небольшой мануал.

ProLite XB2485WSU изготовлен из добротного, плотного и прочного черного пластика. Стоит сказать, что производитель уже довольно давно и часто использует в своей продукции именно этот материал. Просто, строго, прочно и совсем не марко для отпечатков пальцев. Никаких излишних изгибов и блестящих вставок. В первую очередь внимание к себе привлекает подставка. Она обладает множеством регулировок, потому конструкторы сделали все основные и даже часть второстепенных узлов металлическими. Это привело к тому, что, после сборки, монитор стоит на столе очень прочно и никак не реагирует на незначительные механические воздействия.

Несколько шарниров позволяют вращать панель в горизонтальной плоскости, изменять угол наклона, регулировать высоту над поверхностью стола и менять ориентацию экрана с ландшафтной на портретную и наоборот. Отдельной полезной особенностью можно назвать возможность смены высоты экрана над столом в пределах от 40 до 150 мм.

Список интерфейсных разъемов не очень велик, но для подключения к компьютерам, как старым, так и современным, его хватит: аналоговый вход D-Sub, цифровой DVI-D а также весьма современный DisplayPort. К сожалению, разъема HDMI здесь нет, впрочем, чаще всего в мониторах он и не нужен.

Встроенный USB-маршрутизатор порадовал обилием внешних портов: два расположены на тыльной панели, а два — на левой грани. В итоге подключить прямо к монитору вы можете и мышку с клавиатурой, и гарнитуру или веб-камеру, плюс USB-накопители.

На нижней грани экрана имеется разъем для наушников и планка клавиш управления настройками.

В настройках вы можете менять контрастность, яркость, положение картинки и цветовую температуру. Кроме того вы можете выбрать один из профилей работы i-Style Color, включить режим динамической контрастности и/или экономии энергии. Если вы любите активные игры, стоит задействовать режим Over Drive для отображения динамичных сцен. Профессионалы наверняка займутся точными настройками цветовой гаммы.

Что касается качества картинки, то здесь в общем и целом все в порядке. Цветопередача неплохая, хотя, вполне возможно, профессионалы, вроде фотографов, все равно займутся калибровкой монитора до приемлемых параметров. Для большинства же обычных пользователей заводские настройки наверняка окажутся вполне приемлемыми.

Контрастность и яркость монитора очень неплохи. Запас есть в обоих параметрах. А вот заявленное время отклика в 5 мс даже в режиме Over Drive не кажется таковым, скорее, оно начинается со значения от 8-ми. Хотя динамичные игры и фильмы на экране iiyama ProLite XB2485WSU смотрятся вполне прилично. Встроенные динамики имеют скромную мощность 3 Ватта на двоих, но для повседневных нужд и этого вполне достаточно.

Итог: весьма хороший по качеству изготовления, очень функциональный в плане крепления и регулировки положения экрана монитор. Довольно высокая цена компенсируется неплохой матрицей и приличной диагональю, а также тем, что она все равно немного ниже, чем у похожих мониторов конкурентов.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Технические характеристики:
Размер экрана: 24.1". Тип матрицы: IPS. Покрытие: матовое. Разрешение: 1920x1080 точек. Размер точки: 0,27 х 0,27 мм. Тип подсветки: светодиодная. Яркость подсветки: 300 кд./м.кв. Скорость матрицы: 5 мс. Углы обзора: 85/80 градусов по горизонтали/вертикали. Контрастность: 1000:1. Входы: 1 х D-Sub, 1 х DVI-D, 1 х DisplayPort. Динамики: есть. Размеры: 561 х 416 х 244.5 мм. Масса: 6.4 кг. Цена: ~ 495 у.е.

Мультимедийная акустика SVEN Royal 2R

В позапрошлом номере газеты я рассказывал вам о весьма приятной в звучании акустической системе SVEN Royal 2R, являющейся, по сути, реинкарнацией достаточно удачной акустики SVEN Royal 1, но с обновленной "начинкой", а также с дополнительным пультом ДУ.

Стоит сказать, что только на Royal 1 история не закончилась. В то же время вместе с ней отлично продавалась и пользовалась большим вниманием пользователей акустика SVEN Royal 2, отличающаяся более продвинутыми параметрами. Потому неудивительно, что производители недавно решили сделать новую версию и для нее, ведь четыре года назад модель SVEN Royal 2 заслуженно считалась одной из лучших в своем ценовом диапазоне.

Отличное звучание вместе с замечательным дизайном при разумной цене смогли вывести данный комплект на первые места в списках предпочтений пользователей и тестеров. Огорчало лишь отсутствие беспроводного пульта ДУ. Теперь он есть, но на нем все дело не закончилось.

В коробке, помимо колонок, производители разместили: вышеупомянутый пульт с батарейками, сигнальный кабель 2 RCA — 2 RCA, сигнальный кабель 2 RCA — 3.5 mm, соединительный акустический кабель, мануал и гарантийный талон.

Что касается внешнего вида, то, как и в случае с Royal 1R, новая акустика Royal 2R почти не отличается от своей предшественницы.

Корпусы колонок выполнены из MDF толщиной 15 мм и обтянуты виниловой пленкой. Передние панели черные, покрыты рояльным лаком и отполированы до зеркального блеска. Чтобы не портить превосходный внешний вид диффузоров звукоизлучателей, производители вновь отказались от лицевых решеток и сеток.

Басовые и средние частоты воспроизводят динамики диаметром 115 мм из стекловолокна с резиновым подвесом. В центре имеется металлический сердечник, гасящий лишние вибрации. "Пищалка" диаметром 2 см расположена выше основного диаметра, а ее диффузор выполнен из ткани.

На одной из колонок разместилась панель управления системой. На ней, помимо кнопок, имеется и глазок приемника для пульта ДУ. С его помощью можно регулировать общую громкость, уровень высоких и низких частот, переключать выходы и, наконец, просто выключить или включить систему.

Как любая качественная акустика, для присоединения акустического кабеля SVEN Royal 2R предусматривает не пружинные клеммы или RCA-разъемы, а вполне качественные винтовые зажимы. Впрочем, с источника звука сигнал все равно подается через кабель с RCA-разъемами. Входов для источников два, что весьма удобно и предусмотрительно. Что касается мощности, то в этом плане акустика очень впечатляет. По 50 Ватт на канал, это для настольной системы очень даже прилично. Даже большой зал колонки легко озвучивают без всякого труда и с отличным качеством.

Акустическая панорама ровная, без провалов. Все частоты сбалансированы и не перекрываются при воспроизведении музыки любых направлений и стилей. Бас плотный, высокие и средние прозрачные, четкие.

Для лучшего обозначения басов в каждой колонке имеется фазоинвертор, расположенный на тыльной панели.

Итог: очень хорошая акустика, без всяких претензий. Пульт ДУ, отличный внешний вид и мощность с большим запасом. За такое запрашиваемых 200 с небольшим у.е. не жалко.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Здравствуйте, читатели! Пока я думал над приветствием, письма полностью захватили скромную полосу "Нашей почты". Не смею спорить и сразу передаю слово автору первого письма.

Schklif

Привет, Ануриель!
Добрый день.

1. Про постмодерн.
Я, честно говоря, не сильно разбираюсь во всех хитросплетениях всех этих пост- и недомодернов, но твои рассуждения в последнем номере как никогда прозрачны и понятны. Просто отлично! Еще подшлифовать, оформить тезисами и на скрижали игростроя! Я серьезно.

2. Про заметку MDLa.
Тоже хорошо написал. И вот какие два момента меня задели больше всего: насилие в играх и национальные проекты. Не буду повторять все то, о чем говорено-переговорено, а подойду с несколько иной (в чем-то реламной)) стороны.

Многие ли знакомы с творчеством такого писателя, как Юрий Никитин? Думаю, что среди читателей газеты наберется с пару десятков, а может и больше... Но большинство наверняка знакомы с ним либо по фентезийным циклам про Троих (я до них даже не добрался), либо по отдельным произведениям. А этот автор очень умело использует именно современные темы и реалии, с закосом на будущее. Не скажу, что все у него идеально и складно, но именно его в последнее время из фантастов интереснее всего читать. Ну, после Дика...

Так вот. Никитин развивает целое философское, не философское учение, не учение о так называемой сингулярности, что характеризует его как человека очень зрелого, переросшего детскую тягу к насилию и сексу. Именно сингулярность ставит под вопрос темы секса и насилия в играх, а также фильмах, книгах и искусстве в целом. И это не вопли из разряда борцов за нравственность, потому что с точки зрения сингулярности, нравственность эта — анахронизм. Наследие человека-животного, человека-разумного. Поворот в сторону трансчеловека, зачеловека и сингуляра. Как-то так.

Очень кратко и потому не совсем понятно. Попытаюсь развернуть на основе того, что знаю о Никитине и антропологии. Но для начала нужно вернуться к п.1 письма и сказать о модерне. Если очень упростить, то модерн — это развитие науки и техники (НиТ) без развития самого человека. В ходе развития от паровых машин перешли к ядерным реакторам, от конной почты к интернету, но управляет всем все тот же эгоистичный социальный зверь, скованный законами. Чтобы не говорить "эгоистичный зверь", используют тактичное слово "индивид". В какой-то момент оказывается, что НиТ так ушли вперед, что индивиды вот-вот потеряют над ними контроль. Момент, когда контролировать развитие НиТ становится невозможно, называется технической сингулярностью. Это вроде как вы утром купили пятый iPhone, а вечером уже вышел шестой. Ужас!

По мере приближения этого ужаса модерн начинает умирать, и постмодерн точнее всего будет сравнить с бактериями, разлагающими тело умирающего модерна. Постмодерну уже не нужны категории "история", "человек", "гуманизм". Он съедает их смысл, превращая в суррогаты — постисторию, постгуманизм. И тогда, действительно, нравственность, благородство и жестокость становятся пережитками прошлого. И это катастрофа.

Поэтому люди подальновиднее начинают придумывать способы выживания в условиях приближающейся катастрофы. Самый простой путь — срастить человека с техникой и так решить проблему сингулярности. Это трансгуманизм, о котором и пишет Никитин. Трансгуманизм — интересная концепция, но она ставит под вопрос сам гуманизм: сколько человеческого будет в симбиозе человека и машины? Вопрос не пропорций — все помнят Железного Дровосека из сказки. Вопрос в том, не будет ли "под шумок" гуманизм просто отброшен. Зачем? Например, чтобы разделить людей на низших "человеков-животных" и высших "трансчеловеков". Разве не об этом пишет Schklif?

Я это к тому, что писатель-фантаст может нести любую чушь, лишь бы было увлекательно. Когда писатель становится еще и философом, то он уже пишет о реальности и на реальность воздействует. Разбирать его произведения нужно куда внимательнее и глубже.

Поэтому стал ловить себя на мысли, что все эти бесконечные герои игр — благородные киллеры, жестокие полицейские и т.п. — есть пережиток. Но как с ним бороться? Один из путей нащупывают Ледорубы. Нащупывают медленно, но верно. И их решение — максимальное погружение в игру и ее персонажей. Яркий тому пример — Мор, где каждый персонаж, даже одноликие статисты — почему-то воспринимаются если не как личности, то как живые люди. И ботов становится жаль. Достигается это за счет тех самых верных изобразительных приемов.

Других решений пока не заметил...

Пока что у нас всего две игры IcePick. Этого, увы, очень мало, чтобы говорить о существовании каких-то надежных новых методов погружения в игру.

Про национальные проекты. Давным-давно, лет пять еще назад просто бредил идеей о том, что пора бы отечественным разработчикам начать делать игры наподобие западных аналогов. И тема ВОВ бы засияла новыми, свежими красками: Брестская крепость, оборона Могилева, битва за Москву, Сталинград, Курск, Прохоровка и т.д. Только Сталинград засветился на Западе. Что мешает сделать подобные игры у нас? Уверен, если не делать кальку с чужих проектов — получится АЙС, и спрос будет. А тема партизанской борьбы! Тут можно сделать архиатмосферную и драматическую игру. Сочинить добротный сценарий — не проблема. Технически — тоже, думаю, можно воплотить.

Но корень зла, подозреваю, в другом. А именно — в засилии западных ценностей. И не ценностей, а интересов. Никто не хочет делать игры, в которых американцы не главные герои, потому что такие игры плохо продадутся на Западе. Это практически низкопоклонство перед Западом. И оно бесит. Все, что не укладывается в их интересы — заведомо провал. Остаются только нейтральные темы, или темы, где интересы Запада не затрагиваются. Для себя любимых правильных игр мы сделать уже не можем. Даже свой в доску Сталкер не стал сильно популярным среди западной аудитории и уже Чистое небо начали затачивать под экшен, под Запад. Это — самое обидное.

В первую очередь это низкопоклонство перед продажами, как таковыми, а потом уже перед Западом. В России в какой-то момент успех игр начал оцениваться только прибылью. Тогда разработчики переориентировались на более выгодный рынок социальных, казуальных и free-to-play проектов. Просмотрите историю сайта dtf.ru или конференции КРИ — это хорошо видно. Они же не начали делать отечественные игры про западных героев, хотя ничего не мешало. Затем оказалось, что free-to-play проекты можно вообще не производить, а завозить из Кореи, переводить на русский и агрессивной рекламой обеспечивать бурную, хоть и недолгую популярность.

Во вторую очередь здесь сыграли наши милые консоли, обеспечив монополию на рынке видеоигр дюжине компаний. В число которых не вошли русские со своими "Сталкерами".

Но это все никак не соотносится с сеттингом. World of Tanks не про американские ценности, а популярность бешенная.

У того же Никитина есть масса сюжетов для десятка игр, но они либо слишком глубокие и сложные, либо про сильную и могучую Россию. И дураки либералы никогда такому не дадут ходу.

Вот такие нелегкие "политические" подозрения зреют в голове.

Поэтому следующей темой на форуме, параллельно конкурсам, будет тема о НАШИХ в доску играх. О том, что МОЖНО сделать, чтобы не играть за юсовцев против очередного Пендостана. Надоело просто. Пора воспитывать свою молодежь на своих играх, раз уж они большую часть времени проводят за этими самыми играми. А через них и другие ценности пихать. Ведь малыши так любят подражать своим героям! Даже если те не курят, не матерятся и книжки читают, или классику слушают. Главное создавать харизматичных и глубоких героев. А то после капитана Цены))) так и тянет сигару закурить, или вслед за бойцом Мыло))) ирокез нахлобучить на голову. Оно так...

Обсуждать ценности я всегда рад.

3. Маленькое отступление...)) заметил, что газету читаю не просто с последней страницы (так делает большинство, непонятно только почему до сих пор газеты борются за первые полосы...), а целенаправленно смотрю Пыльные полки, затем Почту. И только потом все остальное)))

Опрос на сайте показывает, что эти рубрики в большом почете у половины читателей.

4. Надо подробнее и интереснее делать отчеты о киберспорте и победах белорусов. О фестивалях игр и т.п. мероприятиях. Не помещается в газте: анонс в газете — развернуто и залихвастски на сайт (с обзором, с интервью и видеоматериалами).

А вот здесь, наоборот, опрос показал, что интерес к киберспорту у наших читателей вялый. Так что я даже не знаю, стоит ли браться за это дело.

5. Про подписку.
Можно ли как-то оформить подписку онлайн, а то так влом плестись на почту. Как это сделать?

Друзья! У слова "влом" должны быть какие-то границы. Вам влом сходить на почту? Но ведь можно в три клика выйти на сайт Белпочты. Это же не влом? На сайте читаем: "*Подписку на белорусские и иностранные издания вы можете оформить в отделениях почтовой связи, через систему "Интернет подписка", при помощи платежно-справочных терминалов, а также сделать заявку в любом отделении почтовой связи на оформление подписки почтальоном на дому на всей территории Республики Беларусь. За небольшую доплату можно оформить доставку газет и журналов до квартиры подписчика, воспользовавшись услугой "вручение из рук в руки"."*

Понимаете? Вы не только можете все сделать в интернете. Вам уже готовы принести домой подписной купон, за вас его заполнят и отнесут на почту. И вы еще деньги сэкономите. А потом за небольшую доплату (реально копеечную) вам каждый месяц будут вручать прямо в руки свежий хрустящий номер "ВР". После чего вас будет благодарить вся редакция при каждом удобном случае, потому что вы реально поможете газете.

Пожалуйста, кто-нибудь объясните мне, что еще должна сделать редакция, работники почты и "Белсоюзпечати", чтобы вам стало не "влом" подписаться?

За сим откланяюсь.

До встречи.

[Имя утеряно]

Всем привет. Все мысли ниже являются исключительно моей колокольней. Никого не смею в чем-то убеждать :)

Всякое убеждение будем считать непреднамеренным :)

Про игры.
Я работаю программистом. Приходится читать много технической литературы. В одной книге по T-SQL (процедурное расширение языка SQL) были собраны принципы, которых следует избегать при разработке программного обеспечения. Один из них гласил: "если у вас в руках молоток, то все вокруг кажется гвоздями". Перефразируя: "если я играю во что-то, я должен пережить всю мыслимую гамму чувств, что-то понять, что-то узнать". Ну нельзя ждать от игр, что они заменят нам кино, театр, книги и т.д.! Игры — это прежде всего развлечение. Для чего мы все играли в детстве (допустим не в компьютер, а просто на улице с деревянными автоматами)? Не для того чтобы что-то понять. Не для того чтобы что-то узнать. Не для того чтобы что-то пережить. Для того чтобы было весело и интересно. Понимание, знание, переживания приходят во время игры. Но они не являются самоцелью. Автор письма из предыдущего номера как-то много требований ставит перед игроделами. "Сделайте такую игру, чтобы душа сначала развернулась, а потом опять свернулась". А я сходил не очень давно в Республиканский театр белорусской драматургии на "Чарнобыльскую малітву". В определенный момент спектакля я плакал. Вот где драма. Вот где переживание. А когда я пришел домой, мне не хотелось играть "во Вторую мировую с кровью славян". Мне итак было тяжело. А я взял и запустил Overlord. И весело помчался бить эльфов с гномами. Не нужно нагружать игры каким-то "жизненной драмой". Пусть они будут тем маленьким мирком, где можно не думать про "груз веков". Побыть детьми. И снова побегать с деревянным автоматом. Вот представьте. Игра про Вторую мировую, да еще сделанная по Быкову. Это как "Супер 8" в парке Горького, только вокруг карусели горящие остовы танков, раненые солдаты, над головой мессершмидты. А в конце поездки ждет НКВД и ссылка. И до конца доехали не все. Далеко не все. Лично мне не нужна такая карусель. Документальный фильм про войну это интересно. Но документальная игра.... Как в нее играть? Она же по документам сделана. У Высоцкого есть замечательная "Баллада о книжных детях". В ней дети выросли из игр, и пошли на войну. Есть в ней строки: "И когда рядом рухнет израненный друг. И над первой потерей ты взвоешь, скорбя. И когда ты без кожи останешься вдруг, от того что убили его, не тебя". Не хочу я после игры оставаться "без кожи". Я хочу быть тем ребенком, чью "одежду залатает мама". Кто-то скажет: "Пфф. Слабак". Но вдумайтесь. Доказывать свою "крутость", играя в виртуальную войну? Это как-то по-детски. Мало вам в жизни войны? Я ни в коем случае не утверждаю, что проекты уровня Heavy Rain или Мор.Утопия. не имеют права на жизнь. Имеют и они должны быть. Но ведь это уже почти не игры. Это интерактивное кино. И игрок в них — герой фильма. И при оценке этих проектов нужно быть на позиции зрителя. Или быть близко к этой позиции. Тогда будет неуместным сравнение Alan Wake и Alien Shooter.

Серьезность игр — это не та серьезность, с которой мы относимся к действительности. Актеры театра ведь тоже играют и совершенно серьезно. Да, часто путают серьезность и реалистичность игры с подлинными переживаниями. В игре нет подлинности, есть только ритуал, символизм и увлеченность. Между ними — граница, отделяющая необходимую для игры серьезность и излишнюю.

В детстве мы играли в войну, но плоха была бы эта игра, если бы мы не верили частью разума, что действительно рискуем жизнью, можем совершить подвиг, а можем быть убитыми. В страйкболе мы набиваем друг другу синяки, но не из подлинной ненависти, а только лишь, чтобы добиться той степени серьезности, без которой нам, взрослым, уже не удается погрузиться в игровую реальность. Но с точки зрения глубины понимания войны и детская игра, и взрослая одинаковы.

По поводу "вот раньше игры делали с душой, а теперь все с конвейера".
Неправильно сравнивать впечатления 10-летнего мальчика и 30-летнего мужчины. Мы были маленькими. Нам игры казались классными просто потому, что это ИГРЫ. А теперь мы выросли. Вместе с нами выросли проблемы/заботы/ответственность. Поэтому и игры нам кажутся другими. Уже не такими. Я знаю одного мальчика. Ему 12. Мы часто обсуждаем игры и все что с ними связано. Он считает Max Payne 3 хорошей игрой и ему наплевать на сроки выхода очередного Duke Nukem. Сейчас он играет в Assassin's Creed, Battlefield и т.д. И я сильно сомневаюсь, что через 15 лет он скажет: "В мое время игры были без души. А вот 30 лет назад...." и вспомнит Dizzy. Нет. В его детских воспоминаниях и ощущениях будет Геральд и Мастер Чиф. Эту мысль (про взросление) я не сам придумал. Я прочитал это по-моему в ВР. К сожалению, не помню где именно и кто автор. Но спасибо ему.

Наверное, так и есть. Но вопрос, какие именно из нынешних игр мальчик вспомнит через 15 лет? Займут ли нынешние хиты первые места в его личном хит-параде воспоминаний?

Про газету.
Читаю всегда с удовольствием. Вот только жалко, что нет статей Славы Кунцевича. Может, все-таки как-нибудь договоритесь с ним? :) Ну хоть одну статью в номер. Еще из пожеланий. Мне кажется было бы неплохо и ВР ввести какую-то научно — популярную рубрику. Писать в ней о достижениях в разных сферах (та же робототехника или ИИ). Или статьи, посвященные технологиям разработки игр. Ведь существуют же огромные кластеры для сложных расчетов метеоданных. Что-нибудь про супер — компьютеры. Даже про систему управления марсоходами (ведь они там сами по себе ползают). В "Компьютерной газете" был автор под псевдонимом Кристофер. А теперь он как-то пропал. У него очень интересные статьи, например про ИИ, программирование, компьютерную графику и т.д. Вдруг вы его знаете. Все-таки недавно в одном издательстве были.

Обычно авторы уходят осознанно, возвращаются единицы. Научно-популярная рубрика, возможно, прижилась бы (были же рубрики "Креатив", "Ликбез"). Но тут, действительно, не обойтись без знающего автора, готового постоянно писать на такую непростую тему.

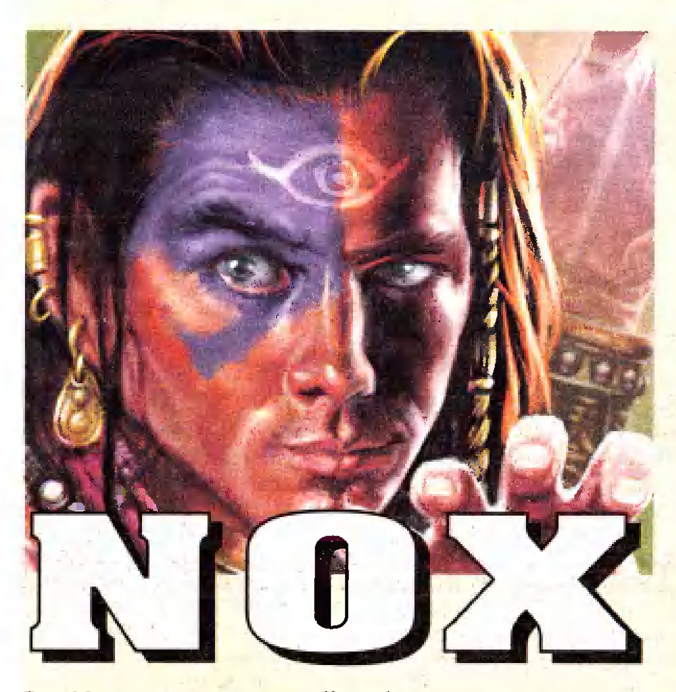
Спасибо всей редакции и авторам газеты за их труд. Успехов и процветания.

И вам спасибо за интересное письмо.

В этой "Почте" мои комментарии могли бы быть в три раза объемнее, потому что многое хочется еще сказать. Могло вообще не быть комментариев, потому что письма интересны сами по себе. Поэтому жду следующего месяца и продолжения дискуссии. До встречи!

Дыдышко Артем aka Anuriel
(anuriel@anuriel.com)

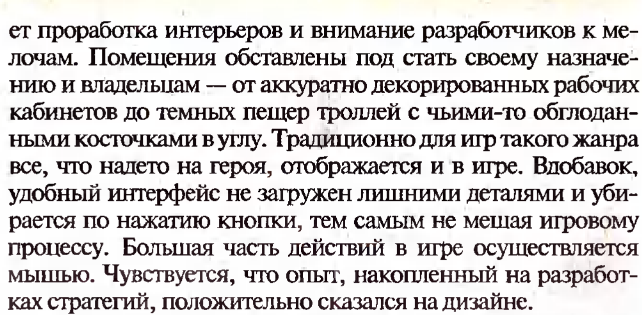
Письма публикуются с сохранением авторской орфографии и пунктуации.



В 1997 году из застенок Blizzard выходит игра, по сути, определившая ход жанра hack-and-slash RPG. Речь, конечно, идет о Diablo. Коммерческий успех был настолько велик, что предсказуемо начали появляться подражатели. Первопроходцами стали вышедший в 1999 году Revenant и Nox 2000-го года выпуска. Второй проект вызвал повышенный интерес — ведь создателями были именитые Westwood, выпустившие в свет Red Alert, серию стратегий Dune и великолепный квест Blade Runner. Удалось ли мэтрам привнести что-то новое в жанр, или же перед нами просто тень великой игры?







Жанр: Action/RPG. **Платформы:** PC. **Разработчик:** Westwood Studios. **Издатель:** Electronic Arts. **Похожие игры:** серия Diablo, Revenant. **Мультиплеер:** LAN, интернет. **Возрастной рейтинг ESRB:** T (от 13 лет). **Дата выхода:** 9 февраля 2000 года. **Официальный сайт:** нет

Герой с бензоколонки

По сюжету вы — простой работник бензоколонки Джек, который через портал оказывается втянутым в мир Nox. И остаться бы ему мокрым пятном на земле, если бы не вовремя подвернувшийся воздушный корабль, на который наш герой и приземляется. Его капитан, в прошлом великий воин Джандор, не только благополучно перевозит Джека на землю, но и соглашается побыть наставником, помогая по сюжету советом и транспортировкой. Главному герою остается только искать путь домой, попутно решая проблемы местного населения: зачистка местности от всякого живого и неживого бестиария, выполнение просьб вроде "найди-принеси". На закуску будет спасение мира от Большой Угрозы, представленной в виде эксцентрично выглядящей некромантки Хекуба, по воле которой наш герой и был телепортирован.

На сюжет влияют 3 класса, представленные в начале игры — воин, колдун и маг, по 11 глав за каждого. Из-за жесткой привязанности сюжетной линии к персонажу, его кастомизация сильно ограничена, и изменять в герое можно разве что цвет волос/кожи/одежды и растительность на лице. Каждый из классов имеет свою уникальную сюжетную завязку — в лице воина мы будем доказывать право называться таковым и проходить испытание, напоминающее лабиринт с полосой препятствий. При игре за колдуна мы спасаем мэра города от вызванных некромантами по его душу гигантских пауков, учимся приручать и вызывать спутников — от зверей до механических големов. Магом же выполняем задания по поиску двух артефактов с последующим их возвращением из лап воров-некромантов. На этом сюжетная "магия" Nox прекращается, и ближе к середине сюжетные локации и вовсе становятся одинаковыми, а задания будут различаться исходя из того, каким классом вы играете. Дело в том, что в этом мире между магами и воинами царствует некоторое непонимание, и будучи каким-нибудь магом, можно получить "теплый" прием на территории воинов, что усложняет прохождение.

Несмотря на интересную завязку, сюжет банален — ходы предсказуемы, персонажи шаблонны, а в метаморфозы главного героя верится с трудом: только его перенесли в другое измерение и дали меч, как он уже рубит всех налево и направо, будто так и надо.

Занимательная механика

Непонятно, что поменялось в процессе разработки, но изначально обещанной ролевой системы фактически нет. Да, тут есть счетчик уровней персонажа и его опыта, но "левел" кроме как на показатели здоровья и манны не влияет. Количество добываемых с врагов вещей в игре, сравнительно с той же Diablo, невелик. Ассортимент стандартен — мечи, посохи, метательное оружие и броня со щитами нескольких видов. Предметы бывают низкого, среднего и высокого уровня, вдобавок могут иметь дополнительные особенности. Например, какая-нибудь "Прочная шапка светоча" подсвечивает небольшую зону вокруг персонажа. Прочность предмета влияет на показатель брони и, как следствие, выживаемости героя.

Оригинальных находок в Nox ровно две — ограниченность зрения и интерактивное окружение. Первая в некотором роде инновационна и предполагает, что предмет или объект не сможет быть увиден, пока на него не посмотрит персонаж, то есть, по сути, симулирует человеческое зрение. Такая особенность выливается, например, в неожиданные стычки с оравой троллей, которые мирно себе гуляли в недоступной для взора пещере, или не дает заметить бандита, спрятавшегося за деревом. Вторая особенность — интерактивное окружение, с помощью которой можно перемещать предметы для выполнения задания либо прохождения опасных моментов. Например, вы видите стену огня, которую обязательно нужно пройти. Маг просто проскочит огонь телепортацией. Воин способен пройти ее ценой собственного здоровья или же пододвинуть и разбить несколько бочек с водой и потушить пламя. Но в то же время эта особенность выходит боком в процессе динамических стычек, когда случайно подвернувшийся стул может стоить нескольких пропущенных ударов и даже смерти персонажа.

Бей и беги

Геймплейно Nox напоминает своих ближайших коллег по цеху. Мы все так же наматываем десятки километров по локациям, оставляя за спиной горы вражеских трупов; собираем с павших недругов золото, чиним потрепанные доспехи, общаемся с мирными персонажами, получаем и сдаем квесты. Помогают нам в этом уникальные классовые способности — воин накладывает на себя усиление атаки, победоносным криком ввергает врагов в полный ступор. Колдун натравливает на супостатов прирученное зверье и не дает ему откинуть конечности раньше времени. Хлипкий маг полагается на большой арсенал заклинаний, самое занятное из которых — создание ловушек. Суть такова: вы можете комбинировать в одной ловушке сразу несколько эффектов различных заклинаний, которые за один раз обрушиваются на голову ничего не подозревающего противника.

Стоит отметить высокую сложность игры из-за отсутствия системы возрождения, какую мы видели в Diablo. Герой отдал Богу душу — извольте загрузиться с последнего сохранения. А моментов, на которых можно скоропостижно умереть, тут превеликое множество, и прежде всего благодаря дисбалансу противников — они буквально сносят бедного Джека с пары ударов. Иногда приходится изрядно попотеть даже прожженным "ролевикам", дабы пережить очередную схватку без перезапуска.

Искусственный интеллект врагов с одной стороны вроде и не глуп — противники исправно нападают, обороняются и лечатся. Напарники также не подкачали, им можно отдавать простенькие команды: "следовать", "нападать", "отступать", "патрулировать" — и они их будут выполнять. С другой стороны, у врагов есть своя граница видимости, не нарушив которую, игрок может невозбранно творить с супостатом все что угодно. Портят впечатление об игре мелкие недочеты вроде застревания в текстурах как врагов, так и союзников.

Eye candy

Вид в Nox традиционно изометричен, и, несмотря на спрайтовость, графика на фоне своих конкурентов выглядит замечательно — тут и динамическое освещение, и красивые эффекты огня, дыма, взрывов, различных заклинаний. Радует проработка интерьеров и внимание разработчиков к мелочам. Помещения обставлены под стать своему назначению и владельцам — от аккуратно декорированных рабочих кабинетов до темных пещер троллей с чьими-то обглоданными косточками в углу. Традиционно для игр такого жанра все, что надето на героя, отображается и в игре. Вдобавок, удобный интерфейс не загружен лишними деталями и убирается по нажатию кнопки, тем самым не мешая игровому процессу. Большая часть действий в игре осуществляется мышью. Чувствуется, что опыт, накопленный на разработках стратегий, положительно сказался на дизайне.

Музыка за авторством Фрэнка Клепаки гармонично вписывается в игровые моменты и меняется в зависимости от игровой ситуации — сменяясь от плавных и спокойных мелодий к напряженно-пафосным во время стычек. Уважение вызывает озвучка буквально всех диалогов. Конечно, это не Star Wars: KotOR с проработанной диалоговой системой, но этот элемент выгодно смотрится на фоне конкурентов, помогая глубже раскрыть характеры героев за счет интонаций персонажей.

Quake с мечом и магией

Nox, наверное, одна из тех немногих RPG, в которой мультиплеер не предназначен для совместного прохождения, опять же, в меру особенности сюжетной кампании. Западные критики нарекли проект "Quake в мире Меча и Магии", и вполне заслуженно — многопользовательская игра предлагает обширный набор различных режимов: Arena (классический deathmatch), Elimination (очки зачисляются за смерть, по достижении лимита — изгнание из матча, и так до последнего выжившего), Fragball (некий вариант регби, где игрокам нужно слаженно донести мяч до вражеского флага, попутно отбиваясь от команды противника). Баталии динамичны, непредсказуемы — словом, за клавиатурой заснуть не получится, процесс создания ловушек тут раскрывается и начинает работать на полную катушку с живыми противниками. Несмотря на то, что издатель уже давно прекратил онлайн-поддержку игры и передал эту обязанность сторонней фирме, можно встретить постоянно работающие сервера. Да и пользователи не отстают — на тематических форумах до сих пор есть посты с приглашениями "порубиться" — а это ли не есть любовь и поддержка народных масс?

Ни рыба, ни мясо

Самое важное при запуске Nox — не ожидать от нее нечто из ряда вон выходящее. Westwood Studio замахнулась на рубль, наобещав живой и динамический мир, а вместо этого ударили на пятак, проведя игрока за ручку по 11 линейным уровням, попутно пытаясь интриговать не шибко оригинальным сюжетом, разбавленным парой нестандартных находок, и великолепной дизайнерской работой. Приятной компенсацией не совсем приятного послевкусия от игры может послужить разве что сетевой режим.

В результате получилось как у Высоцкого "И не друг, и не враг, а — так". Не клон, но и на самобытную игру тянет с трудом.

Paranoid

Директор — ДЫДЫШКО Артем Вячеславович.
Шеф-редактор — ИВАНЕЙКО Станислав Владимирович.



Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.

Подписано в печать 8.01.2013 в 13.30.
Тираж 7025 экз.
Заказ № 203.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12